



本厂商对于复兴业界的美好希望,以及 向全球传播日式游戏的重担。

本次报道是继上次E3之后的最新情 报汇总,会为各位介绍召唤兽、磨法、 特技等诸多全新的核心要素。可谓是非 常精彩。首先介绍的是召唤兽,在本作 品都不同,发动召唤时,雷霆的胸口放 出光芒, 浮现玫瑰般的纹章, 这个纹章 就是被法尔希选中的路希的身份证明。 当雷霆用剑摆砍形如玫瑰的水晶之后。 就会盛开大量花朵,同时出现魔法阵,

击、格斗等一切 其实的战斗专家。 于统治"兰"的第

性格強和、总能帶給人美好感 堂的少女。尽管她在同伴面前始终 是一副无忧无虑的模样。但是内心 却暗藏着向严酷命运挑战的强烈决 心。另外从她身上的服饰判断,似 乎是脉冲的居民, 但是不知出于什 么原因,在"兰"内部却遭受圣府 的拘禁。



成为媒介的道具。而雷霆的召 唤媒介就是玫瑰状的水晶。

」 象丁的盾牌上装饰着纹章。 尽管在细节上有些差异,但 形状和路希的纹章相当像。



回应英雄召唤现身的女王!

紧接着奥丁之后,要介绍的是冰雪的搭档召唤兽希瓦。 虽然这个召唤兽在06年FF13刚公布时就已经现身,但其真 正的姿态,本次才露出端倪。本作中希瓦是以姐妹的形态登 场,也就是说由两个女王组成,并且可以合体变形成机车。冰 雪释放手臂上透明心形纹章的力量召唤出希瓦, 瞬间附有纹 金的冰炭将其包围,而后破冰而出。其中在深蓝色的肌肤上施 以锡色化妆的召唤兽、是姐姐思蒂莉雅、脸部以护目头盔覆盖 的,则是妹妹妮克丝。在合体变形后,机车上有用"兰"的文 字所书写的名字"希瓦"(这是一种形状类似英文字母的独 特语言)。而机车所使用的能源是水晶,机车开动时所排出 的是受到水晶所影响的特殊能源。这种能源除了启动飞空艇 ラ外, 也是太佐中所有机械的动能。



### 极具冲击性的崭新召唤形势



### 滑行般合体变化成机车 开创系列幻兽新的游戏方式

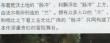
希瓦的身体于各种机械、仪表相融合,但也有脸孔及手掌等 部分保持而肉之躯。这是过去系列中从未有过的设定。

### 由冰雪女王合体的机车

等零件、两人身体一边理较一边合体变形为机件。小 过,只有在召唤时达成了某些特定条件,才可以进入 变形状态。并不是随时都可以变形。需要说明的是 本作其他召唤着也全部可以变形。个人精测爽丁能变

### **采邃奇幻的冒险舞台即在眼前展开** 本作的世界现也是由两个平行的世界组成。適

↑ 在 \* 世 \* 内部里的森林中奔驰的香草、始踏着轻快的步 伐, 似乎在寻找着什么。看似娴静的森林里, 却危机四伏。



### 被法尔希选上的人



释放无与伦比的神威 粉碎束缚残酷命运的烙印





### 魔法技能公开, 电光火石狂扫阴霾战场!

发动魔法超闪电水,以强烈特雷·斯赛复数收入打到空中 · 而后只要 据准律时间的。指令就能对这些浮空的敌人施展迫击。每场战斗结束后, 会根据及液在战斗中的数定给于评价,评价价值是战斗时间。适击和受 你租赁率。玩过检查股的玩家都知道。战斗时的时间计量录只有3梯。而 在这次首次冷布格图图上与UR4到发现了4以上。



### 希瓦驾驶模式详解 开摩托一骑当千

冰雪在战斗中召唤希宽,姐姐思蒂有罪和妹妹就完丝会同时 登场,并且和其他成员一样加入战 斗。在周足特征条件变形后,数会 载着冰雪一齐作战。驾驶模式中, 1户槽接有了显示,出现了各种按 键组合的改击形势,对数人施以更 强力的攻击。

### 关于香草武器的秘密

香草手持的金雀武盛的秘密也真相大白了。 这种武器平时折叠起来携带。在战斗时则会拉开 使用,此外。它并不是用来直接爬打放人的袭各。 其设计是通过松和焊射等的方式,从尖端用出 数条例丝。然后像爬子一样鞭打放人(相当具有 一女王情绪。的设定)

### 编者的话, 水晶物语的秘密在这里揭示!

在本作,包含路桥图电换6亿映是只有一种。雷提足石映泉下,冰雪到是已块卷瓦。至于率者和萨兹的石吸患目前还不满着。召申的处境有作为就不 那水是是均包含能者名自的地印中原产生的。用天召唤的水品,对于外形的参考也有消灾,因为冰雹是一位撤附股火的男人,所以是未或出生命力的心形状,而需需则拥有高带的气氛,所以设计级双键形状。

也许每人还会有一只限度的银为公警。战中中, 召 续善传稿之后, 会和其召唤主并南战中, 并且还会 有自己的战斗指令, 而战斗指令的敦重, 会随着部 希与驾唤着的成长笼来增加。现在已经确定的是, 全部召唤参那能变形, 都会具有自己独特的驾驶横 式。进入驾驶模式后, 可以连发大地招, 以继载的 气势一口气击溃敌人, 这金变成接近干动作游戏 的形式, 是一种油牛车物企业的油件游戏 的形式, 是一种油牛车物企业的油件排

再来读读时间计量表, "OPTIMA"的标识是 表示"最佳时机"之意,个人认为这是系统始的最 佳按键时机的提示,如果能及时按下对应按键,则 可以顺利发动连锁攻击。

最近官方还公布了一名银色头发的美少年, 北 瀬佳苑已经确认这也是一名可以使用的角色, 而且 也是由野村哲也所设计的。另外在新影象中, 还有



一个片段,一位全色头发,脸上能着眼镜的茎房女性指挥医正在向上线们作着指示。目前还不知道这位是不是能够使用的角色,但希望能够加入我方,而且从长相和形态上来看,她与需要还有几分积价,不知道是不是组织呢? 鸟山汞逐本作舍有很多 角色对立的场面,这艺意味着角色位置与立场的转换形成为故事的看意识?



E3展演砸FF13, 鸟山求当众道歉

的简介。同时也为在E3展上召唤兽演示失败道歉。鸟山求表示〈量终幻想 13) 最终的完成版格会比试证版有很大的进化、并说明在E3展上介绍本作 召唤兽的理念时、与由于自己的紧张、所以召唤兽的展示失败了。鸟山求 示玩家们对于4月放出的体验版的感受他已经有所了解,他们将会按照 绿维进行相关的调整,这点请玩家们大可放心。同时他还表示 13) 完成版会有更大的进化。鸟山求表示没有把

> 可以以行动为导向的战斗驾驶模式,即每只 可以变形,如我们之前看过希瓦的变形。最 鸟山求表示他本来打算在E3的DEMO中展

示召唤兽的超酷姿态,不过由于自己的过分 把奥丁与希瓦的演示给搞砸了。

努力创造超绚华丽的连锁攻击 发动风卷残云般的绝技!

召唤兽足以左右整



PSP Go 官方规格参数 PSP Go规格参数 约128×69×16.5mm(长×宽×高,不包含最大突起部位) 重量 PSP CPU (动作周波数: 1-333MHz/内存: 64MB ) 显示组 3.8英寸; 16 9 TFT液晶; 480×272像素; 1677万色 内管立体声喇叭 主要1/0 无线LAN(IEEE 802.11b标准)(Wi-Fi) - Bluetcoth 2.0(FDR)。 H Speed USB ( USB2 D标准 ); Memory Stick Micro ( M2 ); 模拟视频输出:麦克风 多用端口 (本体电源输入/外部电源供给/USB/视频输出/声音输入 主要端口 输出);耳机/麦克风端口;Memory Stick Micro (M2) 捆槽 按键开关 方向键(上下左右)、类比据杆×1; △、○、×、□键, L、R 键×1; START、SELECT、PS键×1; POWER/HOLD开关×1; 无线LAN ( ON/OFF ) 开关×1; 显示、声音、音量+/~键×1 锂离子电池(本体内量);外部AC适配器;USB充电 电源 存储空间 16GB内置(闪存) 无线通信机能 无线LAN (IEEE 802.11b标准) (Wi-Fi); infrastructure mode/ad hoc mode (最大16台同时连接); Bluetooth 2.0 (EDR)

### 官方基本数据介绍

本机取清了I/MO面前為。 搭载16GS/P序。 排下系价2FS-PO00/50%, 置着800%。 第一周了新价薄盖式设计,按键数量没有变化。 用了新价薄盖式设计,按键数量没有变化。 才变更为3.8类寸,不过解析度依的候時480× 272使案,1677万倍。接卷显著20. 为短记记 (本纯电源输入、外部电源特验、USB、现候 截地、严音输入部型)。其机铜云、也此本体内 最级、严音输入器等。

## 02 系统软件非常丰富

软件方面, XMB图形界面包 含了游戏、影 像、音乐、图片 等内容。搭载了

AC适配器: USB线: CD-ROM ( Media Go收录 )



游戏快眠机能,游戏暂时中断的状态下,也可以在XMB上进行各种操作。 區牙2 0的对应,使 PS3手精(DUALSHOCK3/SIXANIS)可以连接 PSP Go使用。 PlayStation Store的各种内容可以 用PSP重接访问,或者通过PS3、PC下载以及 PSP G两侧部600—ROM为F

### 03 与3000并行销售

SONY官方发言人表示,不使用UMD驱动 器的构想在PSP刚发布时就有了,PSP Go的开发

在2年前就已经开 始。PSP Go在网 络用途方面特别 进行了强化,希 望能吸引经常使



眠机能依然可以

工作。游戏中按

下HOME键, 会出

现2个选择"游戏暂

财中断"和"结

束游戏"。

用互联网的用户。PSP Go是与PSP-3000并行发售的。而在PSP软件方面,已经发售有UMD版和下载版,希望用户能够根据需求购买。至于UMD软件该如何处理,这是今后研讨的话题。

### 4 搭载了蓝牙功能

PSP GG基務徵金新的區牙无续划能。 不 仅对应區子年前、再奏、运可以通过PSP GG专 用根原始出版向电视输出高面前,使用PSD手柄 对其进行无线插件。但将PSD手椅登录至PSP 在可以上,必须需要一台PSD主机。在与PSD 手柄连接的简次下,L2、R2、L3、R3将无法使 用。PSP GG符 素字宏丽PSP的

春种系统软件, 原来的系统软件 同样适用本机。



### 05 利用AC适配器充电

PSP Go可以利用AC透配機造过多用端口。 内置电池充电。也可以速过比多缩口定电。 水公产给AC透配器(PSP-N100)和以往的形 状不同。其本核再端准备了2个接口,一端用来 最ACC适配器(PSPO)始连续核、透验接线か一 头是多用端口的形状,另外一头是USBA储口。使 用这个USB端口,就可以即户C和PS边接,进 设置了两个振头,一个与以前的AC线直接端口 相同,另外还有个与其配套的指头组,这样就 可以相同人的处或者指头进行来程了。

## 06 闪存与休眠功能

本机的闪存为16GB, 在发布会场的PSP Go 已经安装了东京东京26的体验版, 本体闪存的空 余客量还有14GB。由此可见, 存储空间中已经 预留了部分闪存以保证"游戏休眠机能"的运作, 所以即使乘入大量数据把空余容量占满。游戏休



↑可以选择再开来接续游戏。

### PSP Go更适合携带 关于PSP Go能够轻松携带大量软件的优点

### ₩ 本机破解尚需时日

关于国内玩家比较关心的破解问题,国外专业人士也给出了多种不同观点的分析。有些人 认为PSP Go虽然



还没有上市、但 是由于其是原生 于现有PSP主机 的产品,破解将

不会是一个很困难的事情。还有些人认为PSP Go在索尼内部的编号是PSP-N1000,具体的硬 件架构目前还不得而知,但全新的PSP Go将会 采用全新的主板PSP之前主机类似的硬件结构。

### Wii Sports Resort 强作来袭!

偿胜抽)与新国边Wii MotionPlus-同发售。这是Wii Sparts与Wii主机同期推出之后、任天堂面向大众玩 家市场推出的另一枚重磅炸弹。前作的销量目前 已经突破了4000万、超越了雄据电玩销量榜首20年 的经典神作《超级马里奥兄弟》成为目前全世界 销量最大的游戏,着实令业界内外为之震惊。我 们也在第一时间拿到了Wii MotionPlus和《Wii Sprits Resort》, 为大家提供全面介绍本作和周边使用方 式的攻略全解。另外,还专门收录了任天堂社长 岩田聪与Wii Sports开发部的制作人们的访谈, 为 大家揭秘游戏制作背后的故事。本攻略特集专门 奉献给Wii. MotionPlus的爱好者,12种有趣的休闲运 动,以及众多模式的操作方法,尽在本期Wii Sports Resor的攻略之中。拿起升级之后的Wii 遥控器,向 阳光海岛蓝天白云的美丽世界进发吧!



1 现在购入新周边确实要花上比它本身昂贵的价 钱, 但是如果你属于对任天堂和Wii Sports有爱的 人。你应该舍得为这个游戏投资的。

### REMARKABLE REPORTS

电软视点

PS2与N64是同一时代的主机? 发自灵魂深处的呼唤; 我们还不想死

那碰的差规。 日本第三方走向世界 CAPCOM: PSP下载时代先驱

### **MASTERMINDS**

特別策划

- PSP GO官方资料详尽分析 04
- 日本游戏厂商穷途末路上演求生一幕——我们还不想死! 24

GT審室PSP

- 游戏世界中的迈克尔·杰克逊 27
- 你要玩DQ9吗? DQ9发售前千人大调查

06

### **GAME GUIDES**

攻略人行道

萝洛娜族金工房

量修幻想13

- 48 WiiFit度假圣地
- 苍翼默示是
- 瓦尔哈拉骑士2 战斗基率 52

### **FIRST LOOK**

**‡**†2

无双报道

UZ	浴者花则情22	UD	台吸之仮入
04	怪物猎人3	07	<b>Last Rebellion</b>
05	生化危机黑暗历代记	08	求生之路2

- 09 至士特洛伊传奇 10 車·三国无双5SP 10 RedDeadRedemption

■游戏研究所	33电玩阴谋论
57 直 三国无双5帝国	34 格斗天幕
58 无限航路	34 电子的基套
■固定栏目	35 檀井政博的游戏制作理念谈
06游戏新闻眼	35 网本吉起的名人茶座
11疾风流言帖	36
	40 发射热线
28	60 大话电玩
29	61新作游戏发售表
	62 网战精英
31	63主牌制作组列传
32 BOSS档案	64
	封三 电击光微盒

本刊所载图文未经允许不得面自转载。 产禁抄袭。如发现,则根据相关法律追究 相关人员责任。● 凡向本刊投稿,不得一 稿多役,所使用的图片或文字皆由投稿者 负责,对于侵犯他人版权或其他权利的文字 投稿,本刊概不承担任何连带责任 本刊拥有对投稿文章的期节权。如投稿 不可删改,请按稿者在来稿时注明。作者 自圍艦稿,来稿一律不退。● 本刊编辑部包 接受关于游戏攻略内容、轻技或购机指 南的电话询问,对以上问题有疑问的或者 请写信或电子邮件咨询,敬请该解。● 凡 发现本刊质量问题,请联系本刊邮购部进 调换。电话见下

### 健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗题游戏 注意自我保护 谨助曼瑞上当 话度被说故障 沉滞激现伤息

# 合理安排时间 享受健康生活

福贈信息

- 编辑招聘要求: 1、精通日文(一级者优先):2、了解游戏 历史及文化; 3、有创意,能策划专题; 4、文笔流畅,思想 活跃; 5、能加班熬装
- 姜编招聘要求: 1、熟练掌握苹果机,精通Photoshop与 Freehand; 2、有至少一年的杂志排版经验,了解书刊制作规则,能够适应非常复杂的版面设计与制作; 3、热爱美术设 计、接受过系统的差术教育: 4、了解电视游戏者优先:5、能
- ■视频招聘要求: 1、熟悉各种视频制作软件; 2、精通3D动 ■制作;3、有视频制作经验优先;4、熟悉电子游戏 请将个人简历(写详细,并说明自己的强项)及相关展示能 力的作品(类型题材不限,如有杂志经验,请附带制作过的 杂志样稿)发至
- 地址:北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收 咨询电话: 010-64472920 邮编: 100011 电子简历及作品请发至: yp@vgame.cn

■主办单位: 中国电子学会 ■第二主办单位: 思得易咨询中心■主 管单位:中国科学技术协会 ■社长: 李志武 ■编辑出版: 《电子 游戏软件》杂志社 ■总编: 黄昌星 ■副总编:杨帆 ■执行主 编: 杨柯来 ■编辑: 邹中林/乔沛/黄藜/刘鹏/张建凯 ■美术总监 总代理: 北京次世代广告有限公司 ■广告联系: 杨帆 ■广告电 话: 010-64472920 ■广告电邮: adv@vgame.cn ■订阅: 全国 各地邮周 ■国内刊号: CN11-3505/TP ■国际刊号: ISSN 1006-5032 ■郵发代号: 82-648 ■法律順问: 対岩 北京康达律师事 务所 ■官方主页:www.vgame.on ■官方论坛: www.magiczone.on



# Focus on Game News

同察游戏天下!最全面的报道尽汇于此!





## 美国华纳兄弟正式收购Midway

本刊讯 美国特拉华州地方法院确认,华纳兄 弟已经以3300万美元的价格、收购了已经破产的 Midway公司, 经过一番周折, 〈真人快打〉等 品牌版权已归华纳兄弟所有。

早在今年二月份, Midway就因为经营不善 向法院申请了破产保护,并对旗下一系列游戏品





### PS3版《忍龙∑2》圈钱计划启动 特典限定版精彩内容买还

本刊讯 TECMO公布了PS3版(忍者龙剑作 系列上市情报,包括发售日、預约特典、限定版收录内 容、CERO年齡分級等、游戏的上市看来已经迫在眉膝了。 该作将在今年10月1日发售,分为通常版与限定版

两种,通常版售价7800日元、限定版售价9980日元。预 约特典中将包含附有攻略要点的游戏指南, 和设定画 集,还有原本需付费下载的单龙新服装的兑换码。限定 版中包含的内容更吸引人,除了游戏本体和预约特典 的内容外,还含有一张游戏原声CD和原创饰品配件套 装。当然游戏的外包装盒也与通常版有所不同。另外,本 次PS3日版的CERO评级确定为D级(17岁以上推荐),比



X360版的Z级(仅限18岁以上)低了一个级别,从官方公布的试玩影像看,游戏的 血腥度确实低了很多,断肢后不会喷血而是冒出紧色的烟雾,掉在地上的断肢也会 這失而不全數得激地都是,至于是好是环就留给各位证室来深到好了。

世卫组织公布最新家电环保排名

**尼用游戏机落后任天堂排名垫底** 

购价, Midway也直够胜的。

### 是"使命召唤"还是"现代战争 新作名称问题将严重影响认知角

本刊讯 〈使命召唤4 现代战争〉迄今为止已经售出了1200万套以上,而其续作 (现代战争2) 却调到了一些麻烦、因为有不少玩家表示他们"不认识"这款游戏。 这款系列正统第六作、《使命召唤4》的续篇。打一开始公布就没有挂上过"使 命召唤"的头衔、游戏从来都是以"现代战争2"为名进行宣传和淘示、廉辨以游戏 前作的副标题一致,但还家对干"使命召唤"这个品牌更情有干卖。有调查显示、 对于(使命召唤现代战争2)这个名称,有40%的玩家表示知道该游戏,但换成《现 代战争2)后, 却只有20%的玩家知道这是什么东西, 认知度骤然下降了一半, 他们 不知道"现代战争2"代表什么游戏、甚至不知道调音表在设什么、甚至有人还提出

> 了"现代战争1什么时候出的"这种糟糕问 题,看来,"现代战争"还欠火候。

Infinity Ward小组想打造自己品牌的心 情可以理解, 但多年积累下的金字招牌不 是说扔就扔的,想两个月1100万销量, "使命召唤" 还是要不遇的。



↑健康游戏的任天堂会污染环境吗?

本刊讯 世界卫生组织发表了最新一期家用电器环保度排名。在一系列电器中。 三大申玩硬件商均位展后列、仟天常更是"蝴蝶"参末。 在这项排名中。诺基亚、三星、索爱LG等手机大厂名列前矛、成为最环保的 几家厂商,而索尼、微软、任天堂三家 电玩大鳄却不约而同地成为了最不环保 的厂商, 尤其是任天堂, 更是豪不客气 地稳居老末位置,为'最污染环境的厂

商"。关于这点,世卫解释说是因为任 天堂的Wii主机中含有极为不环保的零部 件, 化学成分对人体和环境都有害, 而 任天堂坚持不更换此部件, 因此世卫组 织把任天堂列为了最不环保的厂商。

如果真是如此,任天堂会给地球造 成多少污染? 希望这只是一个误会。

- 於LIVE更新 主要针对线上持久战 做出了改良。当战斗中己方队伍被团 可以选择从本波敌入继续排 战,而不必再回到第一波重新开始 另外敌人的配置和队友搜索系统也有 了一些改动和改良
- ●《生化危机》真人系列电影的导演 Paul WS Anderson确认,这部电影的第 四部已经开始筹划、目前正在着手摸 写剧本、预计今年年底正式开拍、上 映日期会在明年的9月17日。新作的舞

- 台会发生在日本东京和美国的阿拉斯
- ●根据统计,6月底7月初上市的两款 PSP暑期佳作均取得了不错的销售成 《初音未来 女歌手计划》首日即 售出4.1万套。《我的署假4》首日也 有2.7万余 给7月初平渗的市场增添
- ●微软于6月30日在LIVE发售了名为Kodu Lab的游戏开发工具 下载售价 用户可以用这套工具软件自带 的编辑功能自行制作X360游戏,并上 传至LIVE上供其他玩家下载,也就是说 这是一款制作游戏的游戏
- ●Valve公司在伦敦记者招待会上公

布,该公司人气射击游戏《求生之路》 将推出第二个DLC内容追加包。同时对 应X360版和PC版 具体内容和日期将 在近日公布。同时《求生之路2》也确 认会有在线模式体验版于游戏正式发

- 售前提供下载 ●NBGI公布了PS3《机动战士高达战记》 发售日为9月3日、售价8379日元、消 戏的网络在线模式支持最多8人的团队
- 和最多4人的协力合作 ●NBGI宣布PSP版《灵魂能力》将于8 月27日发售,价格6279日元。游戏对 应无线联机对战和无线远程联机,并
- 支持与家用机相同的角色自定义功能。 ●NBGI宣布,公司已经取得了《龙珠》

系列的游戏制作版权,曾给Atari公司 带来巨大收入的《龙珠》游戏。今后 将易主服务于NBGI。游戏的开发小组 是否会有变化尚不确定

○根据市场经计机构的消息 顧同任 天堂新作《Wii Sports 渡假圣地》发售 的新体器围边 "Wii MotionPlus" 本上市首周即超过85万销量。其中包



任天堂又

### 招安大法制山寨增强品牌规模 索尼将为PS产品提供官方授权

本刊讯 "招安" 这一词汇在商业中也很 流行,索尼最近出台了一项新政策,凡是其 他厂商生产的PS系列主机周边、只要支付一 定的授权费,就可以打上"官方授权产品" 的会字招牌。

苹果公司以前就进行过类似举措, 对干 市面上大量的山寨兼容产品、苹果以择优授 权的方式招安了这些厂商, 从而有效打击了

非授权产品。索尼此次举动即是针对PS3、PS2、PSP等SCE旗下的游戏机市场。如 手柄、线材、贴膜、记忆棒等,经过索尼审核,达到质量要求,就可以支付一定 授权费取得官方授权认证, 权威性、安全性自然上升为官方级别, 对市场销售非 常有利。自6月30日起、日本、北美、欧洲、亚洲等市场将全面普及这项官方授 权计划,以增强PS系周边产品的销售规模、同时获得一笔不菲的授权收益。

索尼此举可谓一举两得,既可以节省开支扩大周边产品销售,也用"以匪制 匪"的方式有效控制山寨产品的泛滥、崇种很聪明的商业策略。



### CAPCOM召开新作发表会 《战国 BASARA3》演绎关原之战

本刊语 CAPCOM=7月2日在东京举行了"战国BASARA系列新项目发表会"。 配合一系列舞台COSPLAY活动、正统新作《战国BASARA3》首次公开。

本作即是前段时间CAPCOM神秘官网的直穿而貌。(战国BASARA3)将以日 本1600年的历史事件"关原之战"为中心、演绎一场新时代战国喧哗武斗。新作将 在系列的基础上彻底强化革新,保有原有武将的同时,将大幅增加新的角色,形像 也会浇然一新。不过发表会并没有公布新作的平台、预计发售时间会在2010年。

当前开发状况尚不明了。本作的开 发负责人依然为小林裕幸、据其表 示, (战国BASARA3) 为系列扩充 计划中的重要一环, 络会努力制作 出让所有玩家都满意的素质。

可能很多人原先猜想的是《鬼 武者)新作,但考虑到作品开发成 本与受众群体的差别,CAPCOM着 来还是不想冒这个风险。



### 日本机器人文化再创新记录,水桶腰巨人 18米50吨元祖级铁人28号即将完工出厂

本刊讯 没有最强,只有更强,18米原大的RX-78-2高达已经让高达迷们讨足了眼癫,但这即将成为讨 去, 一台更元祖、更大吨位的"铁人28号"即将在10 月全部完工。

日本人的机器人情节可谓世界之最,把动画片、特 摄片中的巨大机器人以实体方式重现、曾是几代日本宅 男的梦想。随着科学技术的发展, 机器人工学在日本已 经逐渐成型,以简单家庭服务为目的的家用机器人已达 到实用化的程度, 甚至"人工少女"也成了不少日本人 朱来的订购计划。本次加以实体化的是上世纪1958年 横山光辉的漫画 (铁人28号) 当中的主角, 管在之后数 十年中拍摄过多部特摄片、动画片等作品, 也是日本首 部巨大机器人器材的动画。这个预定身高18米、体重50 吨的原大铁人28号目前正在日本相关工厂研究制造中。 机器人的手臂关节等外运用了极为细数又庞大的人工制



造工艺, 力求真实还原机器人的每一处特色。再过三个 月,这台最元祖的"水桶腰"就将矗立于大地之上,地 球的救世主将干此时诞生!"

照此发展下去,有朝一日,日本会不会真的把人控 机器人当作军用武器使用?高达的历史会不会变为现 定2 天如常。

### 英国市场最新统计 360猛涨PS3垫底

本刊讯 欧洲权威统计机构GfK Chart-Track近日 公布了英国家用游戏市场最新数据报告,截止今年8 月27日, Xbox360超越Wii成为今年销量最高的主 机,WII与PS3分别名列英国第二和第三。



英国市场近 两年发展极为迅 速,硬件装机量和 软件绍鲁均是银讯 猛上升势头, 08 全年已经超过日 本成为全球第二

销量差距继续扩大, Wii对比360的差距从去年的 90万扩大到150万,360对比PS3从去年的90万扩 大到170万。而Wii对比PS3从去年的180万扩大到320 万。而从今年初至今,09年销量360以70万的成绩 暂时领先、销售增长势头显著,Wii以50万合稳居第 二, PS3仅售出30万台, 没有明显起色。此外掌机市 场已完全呈现一边倒态势、NDS对比PSP的差距已经 扩大到580万台, PSP的状况几乎已濒临死亡。

对于拥有欧洲三分之一市场的英国、硬件竞争已 经越发接近于美国、索尼要尽早想对策了。



### 神游公司七月推出 "DSL 套装

本刊记者近日获悉 iQue神游公司日前在官网公 布了一款iDSL主机与中文版(New 超级马力欧兄弟) 同捆的套装, 预计于七月初上市。

(New 超級马力欧兄弟)是第五款官方中文版游 戏,其日文与英文版曾在全球掀起一股强劲的新马里 奥风潮,全球销量已经超过1840万份,但中国市场受 到盗版烧录的影响, 显然正版游戏的销量一向并不 乐观。消息人十款。这就宣方的新马套装络以低价入 市,神游公司还与招商银行开通了在线分期付款购买 游戏和主机的服务, 以方便广大玩家购买。

套装是不容错 收藏 玩家



- 游弃日本在市举行为期三次的《直久 宣传活动。三期分别在7月4日。7月9日和7月17 场地为东京各地指定的游戏专卖店,活动 除了实机试玩外,还有珍贵的设定资料集作为
- ●CAPCOM宣布Xbox360日版《横行霸道4》将提 供追加下载章节"失落与诅咒"、即欧美版已 追加过的第一个独占章节。不过上架日期, 所
- CUARE ENIX公布了FF系列外传性质的RPG新 吉田明彦担任,讲述一名14岁的少年拯救美丽 公主的冒险故事。游戏角色采用纸娃娃系统 各种武器装备都会在画面上显示出来。战斗采 用下统的路线切换制 预定今年秋季发售



- ●日本控制器展边厂商EXAR最近公布了 左手鸠雕控制器 以即将发售的《怪物猎人3》 为主题。共分三款颜色,上有不同的图案、分 到早世份海龙 棕色MH3主题LOGO 白色杏面 族、控制器均采用硅制素材制作。三款控制器 将于8月1日与《怪物猎人3》同日上市 价格每
- ●SEGA宣布Wii平台的满分文字冒险游戏《428 被封锁的涉谷》将移植PS3和PSP平台 预定今 年9月发售,游戏内容以Wii版为基础。进行一 些小细节方面的改动。PS3版画质上会提升分辨 率高清HD化、并对应5.1声道。PS3版售价7140 日元、PSP版的售价为5040日元
- ●鎌前段时间英国监狱没收狱内所有PS3后,近 日英国再次出台新政策 禁止PS3 X360等本世 主机进入监狱、原因是这些主机全部带有网 络功能,有可能导致狱内外勾结引发犯罪

### 光荣走向世界计划浮出水面 神话版无双《特洛伊传奇》公开

本刊讯 光荣以东方历史为题材的 (无双)难以走到更远的地方,不过他们似乎 找到了更好的方法。以希腊神话为背景,套以〈无双〉的框架,名为〈战士 特洛伊 传奇》的新作就要来了。

这款游戏继承了无双系列的一贯理念,同样为"享受一骑当千"奏快感的作品。 基本上可视为无双系列的衍生作品。为了提升战场的真实效果、游戏血腥度会比无 双大幅提升。飞溅的血和挥洒出的汗水都会加定再现,不逊色干欧美游戏的暴力程 度。根据题材,希腊神话中的英雄如阿基里斯、赫克托等人均有登场,角色造型都 异常彪悍、野性、身穿盔甲的斯巴达战士的威猛风采一览无余。游戏还对应线上多 人合作、对战、语音聊天等丰富的网络要素,这可是以前无双系列所不具备的,相 信到时光荣的网络经营规模要大大扩展一番了。该游戏同时对应PS3和360平台、发 告日、价格等均属未定,期待官方放



↑ 增强血腥度, 用无双的大规模场面演绎斯巴达 战士的杀戮, 就看打击手感会如何了。

出实际游戏画面。 记得光荣与TECMO合并时,公

司未来规划中就有一条是"努力扩展海 外市场,打造世界级的知名品牌",相 信这也是光荣所急需的, 无双系列在 欧美没市场,想扩大影响力和收益就 必须开发适合改善口味的游戏、这次 以希腊神话为题材的新作,应该就是 初试身手的一次尝试。

### E3 09官方权威鉴赏大奖公布 《神秘海域 2》连中三元喜获赢家

本刊讯 今年的E3大展已经结束。 不过事后的结算还是值得关注的。评 洗各大参展游戏的官方权威鉴赏大奖 ( Game Critics Awards Best of E3

2009 | 已于6月23日出炉。 本次奖项以各厂商在E3期间展 出的游戏为准,包括游戏影像、实机



试玩,文字信息、宣传材料等均是评 1汇集了世界最知名最权威的各大游戏媒体,共 洗券老依据,除了游戏自身的素质 同评选出今年E#的金科状元。

外,厂商的宣传手法也会影响评选结果。本届E3大出风头的PS3独占动作冒险游戏 (神秘海域2) 凭借报其出色的表现,获得了入围四项、获奖三项的优异成绩,并赢 得了年度展会大奖、毫无疑问地成为了今年E3的最大赢家。微软公布的超现代化体 感Project Natal获得了最佳硬件外设奖。具体15个奖项如下 年度展会大奖: (神秘 海域2)、最佳主机游戏: (神秘海域2)、最佳PC游戏: (Star Wars The Old Republic)、 最佳業上游戏 (Scribblenauts)、最佳原创游戏 (Scribblenauts)、最佳硬件外 设。《Project Natal》、最佳动作射击游戏: 《使命召唤 现代战争2》、最佳动作需 险游戏。(神秘海域2)、最佳角色扮演游戏《质量效应2》、最佳竞速游戏。(Split/ Second)。最佳体育运动游戏: 〈蒙击之夜4〉、最佳格斗游戏: 〈龙之子 VS CAPCOM〉、最佳战略游戏: (Supreme Commander 2)、最佳休闲游戏: (DJ Hero〉、最佳多人在线游戏: (求生之路2)



## 本刊研 X360的(炒条机器2) 白去年房发售至今执度依然层高不下、每天都有

无数玩家登随LIVE对战游戏、近日Epic公布了该游戏最新的升级内容。 (战争机器2)目前已经发布了三款下载地图包,22张线上联机地图,随着这些

新内容的上架,官方也对游戏进行了一次又一次的更新,总成就上限达到了1450以 上。官方本次新发布的地图包"黑暗角落"中还包含一张新战役地图"毁灭之路", 并在同时的游戏更新中对游戏中一些不合理之处进行了修正: horde模式中战死后不 用重头再来,可以在该回合立刻重开,并且增加获得同伴经验的能力,在一波数 人结束后,会出现鼓励文字提示玩家继续打下去,从而有效减少玩家中途退出的情 况:新的毁灭之路地图中也会支持游戏的最新更新。几个官方已经发布的地图包。

将增加自动下载的频率,以供 玩家更方便地下载: 此外, 这 次更新再次增加了325点成就 点数,共13个成就,自认为 已经把游戏完美的粉丝们又有 挑战的动力了。

厂商对(战争机器2)的 **物后支持超过了前作**, 半年来 一直都有新东西可以玩到。作 为第一方的超大作, 其领头羊 的地位无人可撼动。



↑由于IP銀制。国内大多数玩家可能无福度受。但过段 时间发售的追加包整合版一定会满足你的愿望。

### 高还是魔高?EA反盗新举措 子网络填内容, 你我谁厉害

本刊讯 盗与反盗是游戏业界永恒的话 额、种种技术和方法上的对策一直层出不 穷。最近EA在其新作〈模拟人生3〉中做出 的新时代反盗举措, 似乎很值得其他厂商借 鉴、至少是在方法上。

6月2日发售的(樺拉人生3)提前半个 月被泄露的事件相信不少人有所耳闻, 而事 后EA并未对此事过于追究、依然按步就班 地发售游戏,结果证明, (模拟人生3)依



然大卖特卖,首周即达到了140万套,并长 1如果今后每个游戏都用卖壳填枣的方式

卖势头明显,游戏完全没有受到盗版提前港 销售,五元党们可要失声痛哭了。 露的影响。对于这种情况,EA披露了他们的秘诀。《模拟人生3》售出的游戏只是 一个基本的"框架",游戏盘中只包含最原始的游戏规则、建模、场景等信息,玩 家只能从中体验游戏的初级乐趣、完整的游戏内容、需要玩家登陆官问进行游戏注 册,并免费下载城镇等游戏内容才可以,还可享受不可或缺的社群功能。而盗版用 户购买的泄露版只包含那个最初级内容,他们无法在官网注册游戏,当然也无从享 受完整游戏。EA称这些盗版用户最终都会因此转化为正版消费者。

实体销售外壳、网络下载填充内容。这种新型销售方式确实能起到反盗的作 用。不过、只要有市场、破解就不会停息、包含全部内容的破解服游戏一旦出现。 就难说谁更厉害了。

杰克逊的最新官方授权游戏 其中将包括这位大明星的音乐、舞蹈 以及影视作品的录象等,并同时对应 ●KCNAMI宣布了新作《实况足球2010》

的封面球星人选、现效力于英超利物 浦的西班牙射手托雷斯 (Torres) 将与 阿根廷球星梅西 (Messi) 共同担任新 作的封面球星 托雷斯表示 他很期

- ●NBGI美国分社公布了PS3/360版《铁 秦6》的发售日、该作的美版确定于今 在10月27日发售 其他地区版本暂时 未定。厂商为该作的发售准备了两款 同相限定套装 第一种同相《铁拳6》 主题HDRI无线格斗摇杆和官方设定集 格不菲,售价149 99美元,第二 种同拥武士下载包、游戏中可以为吉
- ●KOEI宣布将推出PSP版《真三国无双5 Special》、PSP版将以PS2版为蓝本制作 收录原版全部的内容, 并追加南蛮王 孟荻,该"新角色"曾在PS3/360《真 三国无双5帝国》中登场、PSP版还新 增了角色的造型和服装。此外、PS2版

的老牌系列名作《太阁立志传5》也将

- 移植PSP平台 OSCEA 含布 在PSN 上提供下载的PST
- 游戏《最终幻想7》已经在北美地区售 出了10万份。这款售价10美元的经典 游戏再次为厂商带来了100万美元的 SCEA 實称今后还將提供更多PS1经
- ●SNK PLAYMORE宣布,原定于7月16 日发售的PS3/360版《拳皇12》因故廷 期 理由是 为给消费者提供更优秀 延期后的发售日末定,只 说会在7月内 具体日期将择日公布
- ○ID宣布PC平台萌系SLG《战极姬》将 移植PS2和PSP平台,该作是一款把日

本战国时代的武将摇身变成超萌美少 女的游戏。画风颇有"萌到爆"的潜 盾。游戏类型是传统的战略SLG 并时



你不要怀疑,这位就是驰骋战国,风 林火山的武田信玄、那些历史名将们都 支身成了美少女, 你被萌到了吗:

### 微软确认以色列研究中心已收购 Project Natal技术公司3DV

本刊讯 微软以色列研发中心近日正式确认,"Project Natal"技术特有公司3DV systems已被微软收购,摄像体感Project Natal技术已属于微软所有。

今年E3微软公布的无控制器全周体感技术让世人大开眼界,很多人都在猜测这 项技术的来源。早在今年 月、就有消息传出微软已经收购了以色列的3DV systems 公司,从而获得可变焦体感摄像头技术。但微软 直没有正式确认此事,是否将 Pro ent Nata 技术应用在Xhox360主机上也持无可奉告态度。看到E3上公开发表了 Xbox360字机的Pro ect Natal体感概念。

据以色列媒体的消息、微软副总裁、以色列研发中心总裁Moshe Lichtman已



†这个看你不起眼的心东西, 即拥有无

经确认了这桩收购交易、研究中心已经收购 了3DV systems的知识产权,今后将开展12 个新研发项目, 并准备招募数十名新员工参 与项目开发。以此可知, 微软的Project Nata,体感技术早已是"蓄谋已久"。

看着Wii依靠体感大卖特卖,微软不可能 不动心, 同想微软当初曾放言"360可以与 Wi和谐共存"完全是隐蔽真实意图的烟雾 弹,超越任天堂,属于自己的体感设备一直 在暗中酝酿。网络曾经盛传的360体感控制 器,也并非无中生有。微软是个产品的伯乐,

这个揭像头在微软的手里会散发它的光芒。

### 健身体感游戏大行其道,18个月 全球健身游戏市场达20亿美元

本刊记来自美国的 份名为 "Games for Health Project"的报告书显示,在过 去的18个月间。体感健身游戏已经在全 球范围内取得了惊人业绩,高达20亿美 **π的创收令人怜讶** 

体感像身类游戏、曾经被视为不入流 的边缘化产物、但是近年来。随着任天堂 推动的"Wii式革命",体感游戏、健身



出。美国的学校和州政府应该积极引进健身类游戏,在学校和各种公共场所中游 雷健身设备,加强公民的健身教育和健康宣传。 跟随任天堂的脚步,EA的一系列健身游戏已经在全球上市、并取得了不错 的销量,预计今后还将有更多后来者跟上,不管有没有那块料、都会来抢夺一杯 每、被像当年中国进行的继续發那样。一个KONAM带动了多少山寨货的兴起,而 山寨纺又推动了市场的发展、也许不久之后、满大街就将充斥着各类健身游戏

机、就如国粹威力棒一样、健身游戏的光辉时代、你感受到了吗?

↑健身游戏在一些国家已经逐步代替传统的

## 穷的前景和发展潜力。

## 2008年世界游戏市场规模,任天堂最大功臣亚军易主英国超越日本成为全球第二大市场

规模调查白皮书, 过去一年中游戏业界总和规模达到 3兆9952亿日元、比前年增长5%。其中英国已经超过

日本成为全球第二大市场。 该统计包括TV游戏、PC游戏、网络游戏、手机游 戏等全部游戏市场,虽然过去一年全球经济普遍不靠 气,但游戏市场依然呈现上升势头,整体均有着不错 的销售业绩。其中美国市场以1兆9920亿日元的规模稳 坐全球市场的头把交椅 英国以6172亿日元的规模排 名第二 而日本因为同比去年萎缩了5.64%。仅以 5826亿日元屈居第三位。新兴市场中,亚洲的中国市 场(包含香港、台灣地区 达到了2388亿日元的销售 **卸繳** 韩国5348亿月元,而人口仅次于中国的印度。 规模仅有40亿日元左右。游戏软件方面,任天堂可谓 统一了业界,规模前十名的圆家中有八个被任氏软件 占据头名、楼国、英国等地销售前二名的软件均是任

天堂的(Wi Fit)、《第一次的Wi 》和《马里奥赛车

本书 讯 日本FAMI通发表了2008年度世界游戏市场 Will》,日本占编销物第一的是《怪物猎人P2G》,但 **之后的排名也全部被任氏软件副板。** 

> 还有值得一提的是,任天堂08年财报销售额为1兆 8000亿日元、3兆9952亿日元的全球市场几乎有一半 都是任天常创造的、上至美国总统、下至市井街巷、 任天堂把游戏带进了社会每一个角落, 游戏界因任天 掌而繁荣,游戏界因任天堂而普及大众。我们应该对 任天堂致以最崇高的敬意。



が発展している。 のおけない公司後出す。 では、これができないのできます。 To Application To The Total And Comment 同五 作为一篇系统就来进作信息得知表

00.5程当先表195主推出的初代《通道》 8月14日推出了2017年度 美加良的首先 法统可证 PSING A

UNIT TO THE TERM TO THE TERM



●全球最大的零售商从尔玛巴士5月底开始接受FS

### MMV股东大会决议"我们不跟Wii混了! Wii游戏将全面移植高漕机和掌机,立即执行

本主语 的EGIT IMMINIT 长在甘범宏工"我 不想 死"的愤世疾呼、引出了业内一阵关于"三坟"的讨 论,而MMV最新召开的第12期股东大会上,他们似乎 在苦头中"开窍"了。

关于Wi 上游戏奖不出去的问题,股东大会上进行 了针对性的讨论。《牧场物语》、《胧村正》、《弘 光幻想曲〉均获得了很高评价。但销量却大跌眼镜、

全部销费惊淡 ğ

mme 奉集総額

交其抱法, 社内普遍认为是公司品牌号召为不足 MMV欠缺大厂应有的影响力。"如果换作业任天堂发 行游戏,销量会比现在翻十倍",但很可惜他们没有 这么做、也不会这么做。至于今后的经营方向、MMV 会努力开阔海外市场,比如(王样物语)就率先推出 7晚版。并且Wir上的作品将向PS3和Xbox360高清和进 行移植、本财年内将逐步推出(这点他们没有提到具体 游戏》、重机和家用机之间也将进行移植、旧世代主机 的老店或也会以网络下薪的方式进行移植。MMV表示将 继续努力开发游戏、"我们不会死"。

法离MMV大彻大悟, 平台选择真的很重要, 不过 光靠移植是挽救不了自己命运的,MMV今后的路还要 尽早做打算。此外、根据最新消息、须田刚 已经宣 布他手下的Wir游戏作品将全数移植其他平台、《未路 英雄2 将是他在Wii上的最后 款游戏、因为Wii无法 达到游戏的销售目标。看来,作为第 方反抗 坟的 先锋, MMV的这个螃蟹是吃定了。

## 5N64是同一个时代的主机?

神论"里似乎更加合适 比较可惜 的是"神论"的定位是摘取网络论坛中 玩家们的精彩言论 而下面这段话并非 出自研察朋友们シロ



虽然历来各家厂商的人人们都曾经 发表过各种强大或是稀奇占怪的言论 虽然索尼更是以口无遮拦 说话张嘴就 来出名、虽然我写的东西里似乎以针对 索尼的居多容易被人误解成索黑 但是 我仍然忍不住要把这段话拿出来与大家 一个紫尼的顶级高管竟然能够 说出如此缺乏常识的语语 这也算是破 天竞头一回了

### 索尼主管的"神论"

今年5月1号 索尼欧洲分部刚刚更换 了新老板安德鲁 豪斯 (Andrew House) 俗话说新官上任三把火、新领导则上台 总律做做样子发表点害言叶语宏体蓝图

美好前景之类的演说 以鼓舞十气同时 向外界间接宣告自己是多么多么牛X。这 个习惯不光是咱中国人有 人家外国人 也不例外 按理察证即这相当于常 然 而此位仁皇直正县达到了语不怕人死不 体的境界

如果你回顾一下以往的游戏主机 历史 你就会发现玩家会为了更先进的 游戏功能而选择我们的产品 我们有很 多数据可以证明这个现点 比如当年很 多人买N64作为他们的人 1级的游戏主 机 后来当又非常愿意的购买更强大的 主机 我认为我们的PS3比其他游戏主 机多了蓝光播放器以及更加丰富的网络 功能 对比现有的PS3功能 我们还将 加入更多的先进功能 我相信这将为 PS3在市场上赢得更多的用户。

Wii的地位必将被PS3取代 就像 N64被PS2取代了一样 在PS2和N64的对 决中 PSZ获得的完美的胜利 现在PS3 和Wii的对决中 PS3也一定会取得同样 的胜利 虽然目前看来在这场战斗中 W 取得了一些胜利 但是在未来Wii的 用户将银可能升級为PS3或者XBOX360 的用户 我们通过数据分析判断 PS3 的存在周期甚至可能超过10年 我们必 须在这个周期更做一些事来推动PS3的

生产成本下降 PS3的价格也将下调。还 有我们新的游戏控制设备 以及PSP GO 我们将从这3个方面入手 稳BPS3的费 命周期 PS3 定会成为这次次时代主 机大战中的胜利者

### 拜托您有常识么?

上述言论 如既往的维持了索尼的 "乐观 形象 这些企调咱们早都听麻 水了新且不论 我最不能理解的是 'Win 的油位。本被PPP取代 标像N64被PS2 取代了 样 在651和 64的对决中 PS 获得对方美的塑料 这句话

清原谅 即便是以我走簿且有限的 智慧 也知道PS2和N64完全就不是一个 时代的主机吧,按照游戏业界通常的划 分方法 PS SS和N64属于同一个时代 的主机 PS2 XBOX和NGC属于同一个 时代的主机 两拨主机之 间完全效差了整整 一个时代

英非在这位 索尼欧州新老总 的认知世界里 将PS和VB划分为 图 个时代 PS1 和N84划分成了同 个时代) 理 这还 真得奈 7 怪 7

我很好奇作为堂堂紫尼欧洲主管的 改位仁兄妾然会说出如此毫无常识的话 语来 为此特育查司了 下他的工作履 历 1990年就加入索尼日本负责部门间 的协调工作 1895年开始负责尽主机与 游戏的市场相关 之层被调入索尼美国 负责PS PS2以及PSP等主机的市场营销 2005年后成为索尼的市场部门主管、今

年5月1日成为索尼欧洲地区的主管。 看这履历也是混迹于游戏业界的老鸟 了一何以竟然说出如此没有常识的话来。 一时口误,不像啊,无论如何 我对索尼 欧洲部门的前景感到担い 一文 北与



个时代的对手呢?

## 发自灵魂深处的呼唤:"我们还不想死!"

MMV公司负责开发 Avi 率台上的 RPG (国王物语)的开发者MMV社长 和田康宏在官方博客中发出呼吁文章。 名为"魂の叫び、切なる悪い(灵魂深 处的呼唤,揪心的祈求"希望玩凉华 够买他们的游戏。他们直接扯下脸面,写 出了"まだ死にたくない(我们还不想 死1"这样的话语。自从业界进入到 次世代办来、MMV公司坚定的站在了 任天堂这边。在Wir和NDS平台上推出 了诸多零质频高的作品 伊加 聯村 I)、(弧光幻想曲) (牧场物语, 等作品,这都是游戏制作人员们倾注了 全部 心血制作出来的, 在业界获得了很 高的评价。

为什么MMV所协的作品叫好不叫 座呢? 这关键还是平台问题, 将一些核 心向的作品放到 台健身机上 这些正 与家人 同健身的诸多玩家会买吗" 答 客就由MMv自己验证了,他们在博客



上还写到 在每个游戏制作完成, 寮自 玩到完整版游戏的时候 制作游戏过程 中所成的黄 受的累像走马灯 样浮现 出来,不过与此同时,也有一种吃两多 



都不 样 要制作出 个上所有人都嵩 意的作品是不可能的,不过,直让我 们感到自豪的是,在所有购买了MMV 游戏作品的玩家当中, 有更多的玩家 会觉得物超所值,至少个人认为 腿 村王 菊品 作领不错的小品级游戏、 不过其惨淡的销量确实不堪入目。

豪无疑问的, Wii是目前业界销量 进好的家用机, 狂天常自然不必力游戏 销量发愁。但这种乐现的情况也并非适用 于新有厂商, 事实上近年来有很为Wii制 作和发行游戏的厂商在图境中挣扎,最 典型的就是这次呼救的MMV MMV的 领导人是这么来评价自己的 当然我们 ph实力仍不能和 鸟世界级草坪公司相 比,我们没有能力让电视台在节目中疯 狂插播我(185广告 即使我们能制作出 一款局量超高的游戏、也干燥一下子就 获得惊人的销量 但是我们也相信 只 要我们能够了断推出优秀的作品, 我[]

正如他们所言。几乎所有MMV出 品的游戏、都获得了很高的评价。而它 (1)的最终销量,却不会因为推出时间的 差别而有好不同, 所有游戏的最终销费 月季相差无月、它们提終都只会修立的。 收场,这令他们很难理解。利田社常在 博客中还单道 "所有的游戏出货数都 样。而且都不怎么多、我真的是目眼 朦胧 就快要痛哭充杀了, 梦里想的也 都是这些 我开始觉得MMV现在的实 力恐怕就到此为止了, 因为就算市场的 状见不好 该纳销的东西还是会纳销

最后 和田社长呼吁玩家们能够预 约即将发售的W+游戏 国王物语 因为这款游戏目前的预约状况出人资料 地槽样, 而在日本 许多零售商对那些 预约情况下好的游戏, 甚至不会拿出来 放到店头展下 和田社长最后表示,为 了能不断开发出更新鲜、更购象也更有 趣的游戏。4961会揭尽全力直到最后

从很多角度来说或许是我们能力不足。

刻。因为他们"现在还不想死掉"。MMV 在上个财军、游戏事业营业损失为10亿 5900万侧, 对于MMVx共和 | 超機的公司 来说、已经是非常致命的与损了。但、现 在那些人(的玩家们会教他们吗? 能教 得了吗"与其求玩家们杯水车新的教 命,不如直接去求他们所信仰的任天 堂,他们为任天堂这么死心塌地的卖 命,就算没有功劳也有苦劳,现在春风 得意的任天堂完全应该较他们于危难之 中、悟立村 个姿态又能吸引更多的。 公司为他们拿命。



其实,MMU只在的唯 出路就被其 他公司收购、所以不如任天堂直接将其 并购。这样即解决了生存问题,又找到 了大黨山。而且MMV的制作风格和技术 能力也和任天堂额为相似,两者的结合 华对称得上是许联础合。 口文/七曜

斯基陽斯的來称。第25季的於季商及已發度領宗教也开始,各大 广高部准备了自己的她活達在一展身字。而关于新確件、新主机的情 同色越发多了起来,TGS沒几个月了,无论是複數还是蒙尼。 動把 个直天当成了火煞的決峻場,很为玩家的我们。新功能,降价这些陈 第24号是在5000



### 两大高清机的新动作

二个工具、操作的海州公寓等。 全工作业、操作的海州公寓等。 建定、次东南海、海阳的海水平等油台和 全工程度,但是,但是,但是,在一个工程。 是还是,这种品面,是是和国产业的。 是还是,这种品面,但是,是的企业的。 是还是,这种品面,但是,是的企业的。 是还是,这种品面,是一种品面,但是,是的企业的。 是一个工程度,但是,是的企业的。 是一个工程度,但是一个工程度,但是是一个工程度, 是一个工程度,但是一个工程度, 是一个工程度,是一个工程度, 是一个工程度, 是一个工程度度, 是一个工程度度, 是一个工程度。 是一个工程度。 是一个工程度度, 是一个工程度。 是一个工程度, 是一个工程度。 是一个工程度, 是一个工程度, 是一个工程度。 是一个工程度, 是一个工程度。 是一个工程度。 是一个工程度度, 是一个工程度度一个 是一个工程度度, 是一个工程度度, 是一个工程度度, 是一个工程度度, 是一个工程度度, 是一个工程度度, 是



### PS3可官方模拟PS2 向下兼容性重回神机



### 微软再传新世代主机 凤凰计划已启动上架



不远远是明是但核要增加一个簇的

### 索尼将推出新型PlayStation手机 对抗苹果iPhone争夺手机游戏市场



### PS3主机的XMB系统功能将再次大幅更新 编加用点评价系统和升级程度后会化设计



本。 (1公居),从MM是可看的政策, 全国来的效果,同选平台建筑车上 全国来的效果,同选平台建筑车上 大型区域的重要性,但目前宣言相对 大型区域的重要性,但目前宣言相对 大型区域的重要性,但目前宣言相对 大型区域的重要性,但目前宣言相对 大型区域的重要性,但目前宣言相对 对目域的变素已经第一些方面 可能,是同时代的更美。还是同时 可能,是同时代的更美。还是同时

TGS期间,XMB模可能将距来一次,除了奖杯来统外,似乎可有可必都只是追加一些小细节,修正一次都只是追加一些小细节,修正一



### PSP GO的高售价是因为用了新硬件 它的性能、稳定性绝对值得起这个价

SCE欧洲区总裁安德朱尔·福华在接受媒体系市市制程通 PSP GO的首荣物的的确高于现市的PSP,段如通过一点。但 投资点,PSP GO使用了加强做的新硬件操构 它在性能和稳定性上,还有数 性性解释使者、维效值得起次个性也。

"阉割廒"却价格要高,这本身就是不合常理的,如果实际游戏表现和原来设计么区别,那再乍么"新硬件" 玩家也是难以接受的



### Xbox360很好很强大,我很期待 这是一个神奇、硬派、深奥的主机

CAPCOM著名名:作人竹內別在採体上輸送道 "我對 Xbox360的期時很大,在制作 黑魔器人4)的的景、投北为这就 在制作了 年化於15 后 就变得更加能入中,现在工程的 有更加能入其中的感觉,感受是很硬温 很添集的 个硬件

 这位老兄估计是开发 失落星珠2 开发得太累了。对忙碌的工作有感而 发,不复微软听了这话是否会很感望呢?

後, 不知微软听了这话是否会根塞 \(\mathbf{c}\)



### 360游戏要想卖得好,就要面向世界 但说起来容易,做起来真的很难

日本厂商现在的增额就是制作配美向的商戏,光爽日本复销量,实也 界又没那块料,还是多请一些外援学习下人家的技术和创作理念吧,这样才能在世界市场中占据一席之地。



### 苹果的iPhone是个非常有趣的平台 我十分期待这款富有潜力的游戏手机

概要为2008以大地的均衡、4.0.是在自動或條格表示"等 概以向於Phone F机提个十四种有量之的发展不合一硬件的 能提升自動物物等恢复的的 意思理想、今色发挥在中外me L推出更多次 可的遊校指述。比如一般反抗主要另一种一重设理多色新30 经典数。, 还有 指極端温期间和价格。

就在素尼大協PSP GOBI、苹果的iPhone已经发展到了难以企及的地步, 越来越多的游戏,越来越多的知名制作人要自iPhone手机,如此趋势下,技术的素尼要参了

## 称雄的梦想,日本第三方走向世界

按米的CAPCOM走出去了,毒痣的SE走出去了,以能力率的大口自由财 特要走出去了。以能力率的长口自由财 有要走出去。这些曾经的日式游戏大 厂,一个个争先恶压地走出图门。去开 发歌美向跨平台游戏。做算是日式传统 贵女人,就风格更需也编末越多步亦入 其中,日本游戏界别底怎么了?

### 日本的奶粉钱不够?

几亿,几十亿,禁至上百亿日元份 郊及开发费用,放在任何一家日本厂高 百商,恐怕新不是随便教能吃得清的 发生第一点的高落次世代较少,所要消 年的贵金都会比这个数字只多不少。再 加上日本游戏开发的传统统规和技术上 的多方面问题。游戏对来像和绘构生



「印象中日本厂商根少以大叔作为主 角彩象,小白脸式更普及一些。

之长,少则3年,多则4-5年,没有这个时间就别想做出合格的潜戏。在注释情况下。游戏开发费用又会读语难退升。可以这么说。游戏完成之日,厂商 前上了一笔情,而这笔情,自然要让 管理事件。

玩家购买游戏让厂商收回成本并赚 钱,这是天经地义便古不变的事情。但 是近年来厂商们发现,他们开发的游戏 无法再获得成正比的回报,誊尽苦心用 时多年的作品,累死累活也最多卖出50 万套打住、这还是名牌一线大作的成 绩、像以前那样动辄一、两百万的威廉 早已不知丢到哪里去了。这还是黑自己 对比,如果跟欧美厂高站在一起比,那 更是天壤之别,大百万、七百万、甚至 上千万的销量简直可以让日本第三方金 都剖離自尽。日本市场近年来的萎缩流 度超出想象,新出的传统游戏没人买 体感像身大行其道、第三方几乎难以在 本土市场上赚到钱。玩家年龄层断票。 人口出生率下降。游戏兴趣降低等等都 是可以解释的原因。不管说什么,在日 本开发只针对日本市场的游戏,是越来 越没有搞头了,比日本庞大N倍的海外 市场,成了眼红到发紫的大螯糕、油槽 想吃,但又不是那么容易吃到嘴。

### 走向世界的日商们

即在法规器子总回日生外。 北北 歐洲。 冰湖终中等市场都可算是用一种 文化风格体系,游戏受欢迎的类型、人 议风格、系统架构等都属于俗称的"除 美尚"游戏,而这块市场的份额远远着 出了单一一个日系风格的日本市场。要 想获得前者那份庞大的市场收益,就 必须推出适合这块市场的游戏。仅仅 依靠多年积累下的日系游戏品牌是根本 行不通的、东西方审美观不同、欧美人 看日果宅物就和我们看歌英雪口一样难 以蜀应,东方化的作品在欧美基本上就 得不到什么销量。枪、车、球、美式 RPG和美式动作游戏才是最受欢迎的无 **責任高額量游戏**,日本厂商们自然也清 差这一点。

 有众多全球品牌的CAPCOM来说,这 一个日不日美不美的系列置被是远坡好 的选择。

日來內吃職等, SE的級企头來經 會沒有人可以論。但是, BEX 5年, BEX 6年, BEX 64, BEX 64,

## CAPCOM: PSP下载时代先驱?

以下是这次CAPCOM公布的美服 新下散游戏

Capcom Classics Collection Peaced 首点 (も間2)。 競技・開発と、開発と作的系列を開発して Classes Collection Permose 日本で名 時、(保証原列・等化性的指向機 Parasta vota に関連は、企業・ Dro Cros (受配用)下の規則機 Mega Man Marence Hunter X (点 充入)重新機 Mega Man Powered Up (含色丸、重複像 Power Stone Collection (修理を占 合物)、Resident EV I2 、生化配 2) PS機能機能器 Peasident EV I2 Nemess 生化危机3 PS模拟器板1, Street Fighter Alpha 3 Max ( 少年由 霸3, PSP版 ,其中PS模拟器游戏也 对於PS3 計机。

脂蓄高速度納网络和人容量存储体 的普及、现在一个游戏的完整版通过网 特下载的方式出售中就不足粉碎中。但 是对于《惯了字体游戏的"家们和设本 在钱从四十位如你有声,总是 今有那种 去游戏店陶瓷的感觉。许多人对于两倍 销售游戏不愿冒。 不能就是出于设种心 。但是对于游戏的新华者生变。 网络 下载销售绝对是利大于弊价。对于PSD 来说、网络下载的一个优势就是可以更好地调整游戏的容量、突破UMD的1 76容量限制,用更大的容量做出更精 彩的游戏

申請酬 熱料を不を必定的消水 因次 力效公司条用人、同等整致人、同次 出作多的情况也不少。对于期率条件流 力型量缺乏剂性。而同時下截数可以解决 这些问题。 高明時下截数可以解决 改生问题。 高明時下截数可以解决 其低限、利利即使列令心、 有且或处下 的实验证是、 Wuxme、 Live Arceletor の実验定果、 Wuxme、 Live Arceletor



\*这些PSN游戏的日敬草在年初就有下载 了,现在我们将有机会玩到它们的美嫩。 了宝贵经验、目前PSP和NDS都有下载的 戏的服务,这些服务将在未来更加成熟。

对于于载游戏类宏、现在唯一的麻 筋层是点线内显微时间题。外面 玩家来说、碳醇、上传、下载、安蒙一 多志的指插使他们与发展的电力的大致态效 还局班于Wi ware和PSN PS吸机器 等少数分台。上游学SP Go的效告。 新 轮针对线第与反破解的争斗状是不 可要亦即信,这位更有情况,这位或的对方 看如果不知自己的果果技人返用,现象 实验的阿姆斯的措施。但又原 读验时哪棵的对诸施。

## GC经典《银河战士1》汉化版发布

前不久Win上的汉化游戏发布了好几款。这阵子虽然没有新作发布,不过GC 上的经典作品(银河战士)1代的汉化版倒也已经出了。需要注意的是,这次是 以汉存补工的方式发布的。而不是整合版。

正确使用方法如下 请确保使用的是正确dump的游戏so(文件尺寸1.35 GB)。 补了程序不对iso做MD5检测 请在运行补了程序程序前备份游戏iso,运行补了 程序、如果so特征数据通过检测、将应用补丁。目前有四种运行该游戏的方法 1 模拟器、速度非常慢、2、BBA and PSO 1+2, 这是最推荐的、3、刻盘, 这与 。F常NGC勧無玩游戏设有区别。4、BBA+QOOBIC用户。





人自制的PC同人游戏被有爱者"移籍"到了PSP上,这款同人游戏的名字

叫做(绿坝镇的河月餐日)、相信大家看这名字也知道大体是什么意思了 所以具体的游戏内容就不多做介绍了、有恶趣味的朋友可以下 该作是由同友"欲 中"制作的PC版的绿 坝独同人游戏。然后 對廢药油路其務積到



会遇到各种各样的问题,其中,怎么把开发者希望传达的 信息巧妙地虫实表现出来是最困难的。只是把英日文翻 翻变成中文的话,其实在台湾也办得到,索尼将中文化小 组刻演设置在东京的最大理由就是、要确保能随时直接跟 日本的开发人员合议 询问或连络的错道。因为他们相信 直接见面,不透过传达地直接聆听他1,想要诉求的方向以 及蕴含在游戏中的 1 思情感,能帮助维持品质。不过有 时还是会遇到仍旧无法顺利呈现的情况。

英文与日文的翻译上的差距还是挺多的,日本拍摄的电 影、连续剧或动画在台湾加上字幕放映虽然早已稀松平常。 楼日本开发的"游戏"中文化却最开始却是相对空白的领 城、基本上算是白手起家。另外,日本跟台湾地区的文化 比较接近,一些、冷笑话在台湾比较容易被理解,可是欧 美开发的游戏由于文化差异悬殊,既使读英文明白了其中 的涵义, 偏偏就是找不出适合的中文时便很要命。看图说 故事般地把东西全部强硬改成中文当然也是条可选择的法 子, 但因此而丧失了制作者的意图却不是大家所乐见的, 所以遇到这类情形时,就会选择集思广益,集合其它人讨 论该怎么维持原义并让台湾地区的玩家们能理解。

那么如何莱顿台湾、香港、新加坡等不同华文市场的习 懦呢? 就意尼中文团队而言还是会以台湾为主, 毕竟对中 文化需求最大的就是台湾市场,而且这些团队成员都是 台灣出身的。不过游戏毕竟还是要制作给香港与新加坡 等地的玩家游玩,因此在翻译时会尽量避免太过台式的 用语,而会选择比较通俗中性的用语。所以有时候台湾 玩家可能会觉得为什么游戏中某些用语不太符合通俗习 惯的讲法、主要就是因为希望能取得一个均衡,而不至 于太偏某个地区而忽略了其它地区

是非常重要的内 容,至于是否决 定如此则主要取 决于玩家的喜好 跟内容的适合 与否,还有领



层等。例如PS3 也同时汉化。

(小小大是球) 里头的数学影片就有中文配音, 其实那 部份同样能选择以字幕显示内容。不过考虑到字幕可能 会打搅玩家观赏Sackboy轻快的动作,于是在非常短暂 的时间内强行配音。幸亏声音方面的制作人员非常帮忙。 呈现的效果还不错。

语音中文化作业时、长度是最经常遭遇的问题。比原数 语言更短或更长、都会影响跟场景的搭配时机。除台湾地 区外、也有在香港以及新加坡等其它华人地区贩卖。同样 用繁体字,可是每个地区讲的话和习惯的用语等都不同。 要寻找恰巧能适用所有地区的台词总是困难重重。

### 了PSP上, 不过这次发 布的只是所调的"先 行版",说白了就是未 完成版。不过据封 魔说再过几天就会 始出宗整版了。

说起来,最近这两个月XBOX360上的中文 游戏数量享景少啊。感觉已经有阵子没有看到 360中文游戏了、好在6月底又接连发售了两款作 品,分别是《蔚蓝光辉 厄运扳机》(台译"苍 國獻示录")和〈真三国无双5帝国〉。

蔚蓝光辉是ARC SYSTEM WORKS公司开发 的街机2D格斗游戏的家用机移植版 在2008年 11月开始于日本运营的街机贩基础上进行了一 系列调整和改良,由人气2D格斗游戏〈罪恶工 具〉系列的开发小组负责制作。本作的中文版与 日版同时千今年6月25日发售,游戏收录英、日 语言以及中、英、日字幕。 355帝国的中文版发售日是6月26日,晚干

日版一个月,还算可以接受。在本作的争霸模式 中可以让玩家不用既定的君主来游戏,而是改以 一名武将的立场来进行故事的设定、争霸模式中 优格对字的话,将运筹帷幄目标直指天下。选择 武将的话,就需要辅佐自己的君主统一天下,而 且武将可以在游戏中改变自己效忠的势力。而且游 我内还将可以编辑原创武将的编辑模式加以强化。 止玩家可以保留最多一百名的原创武将资料。并能 在多斯模式中使用原创武将。

这期正儿八经发布的可玩NDS汉化游戏基本 只有一个〈绿野仙踪〉了,其余倒是有不少素质 不错的游戏汉化被占坑了, 而超大作〈口袋妖怪 白金〉的汉化进度方面也有最新的清息。

先讲讲关注度最高的白金吧。据说图片方面脸 了LOGO之外都搞定了,为之前说的150多个遗失 的文本也已经找到、除了4个文本之外、德嗣译过 了。按照目前的进度来看,暑假期间发布白金的汉

化版还是有希望的, 不过问题也存在, 例如怪物的 这明画而有花屏现象, 目前原因正在查技中。

(七龙)的汉化目前已知的由"恶苗"占坑 目前还是在单千、正在征集日文翻译。进度方面作 老告试做了字库的统改、整取了 部分效果图、由 于字库丰富、破解完毕还需要一段时间,但已经导 出了大量的文本。自动翻页问题已解决、序章剧情 对白翻译得七七八八了,由于游戏采用多字库模式。 届时将会发布不同章节的测试版。

NDS上近期的神作〈无限航路〉的汉化则由 临时成立的SFF汉化团占坑、目前本作破解工作基 本结束、文本础续导出中、不过本作容量超大 需要很大的"工作量

	近期NDS汉化游戏	
25.000 200	汉化程度	ヤル泊
<b>经验证据</b>	- 成長	PG RICH

## 板垣伴信离开后的首作。



本作是去年5月基金的2900独占作品《思考外传》的PSU 循版,这也是本系列在版。并信高于IECM公司等一人对方操作。 区名为快艺》的创作人来详介特据统项导统作的创作、根据 集的消息。日底的第二日经清集

于9月星時58/同时刊500年成過在歐洲也正式合并 者外传 西梅吗2》将秦黄榖汉 "光荣脱裤魔" 名义教徒 在发布金上制作火旱灰仕洋介表示西格玛2与原作

**全年**編集。不少拥有暴力特色的高水平作品已经开

## 众多性感女性角色加盟!

即便板垣伴信已经离开了本系列和TECMO, 以胸部、性感和美女为卖点的眼球战术依然健在

RINJA Z

已经从当初的少年天大了许多的Sanji,不过即便如此,以他如今的

### 不仅是只有 的近身格系 还有各式各样炫目而华丽





性感女角色Rachal,在本 作中也将继续登场、如此 算来,隼将带领至少4名 性態女角色故斗腳。

确实被大幅度影响了,这样一来,似乎有 点帧正忍龙原作的特色了。

## 也将针对PS3做加强

更加有视觉冲击!

**身攻击技巧之外,还是不** 网络况的忍术也都将会出现在游戏之中。 有限这个 忍术即使是准备所没也够



## 超级加强版

## 但仍健在的血腥场面

量無制作人學失仕洋介在发布会上表 这次的西格玛2中的血腥度会减少,但这 **非非是说本作中就完全没有任何血膿了**。 已经确定的是血腥要素仍将有所保留,包

以前板垣伴信还"健在"的时候。其 作的恶龙对高面血影程度上的刻画确实 **養重,这次的改变驗了官方宣称的原因之** 

**价級中華休**港台 **企展型 母背**卷 NAME OF STREET

由于不少女性角色的加入,因此本作 增加了新收录的故事影情。影情比原作追加 得游戏整体制玩度有了更适一步的 了30%之多。同时每位角色包括原有的男。过程,这次新增加的整度是 專具 主角龙隼、位会增加有多款新武器选择。在 多人模式下有能让两位玩家合力使出合体 **技能会作游玩模式。此外,还有新加入共** 

有30个关卡和4种难度选择的抽屉模式。 得游戏整体附玩度有了更进一步的提升。不 好像众多的 加克尔 增加新难度也都是往难了加.西盖玛2达3

## 了长达30%的原侧剧情

KT公司官方已经确 法 统作为太喜和INFANS 们准备了额外的掠奪。 凡提前预订《忍者外传 西格玛2》的玩家、都可 茯得预约特典,这个制 内容包括一本簡明 一个用来下载单 加强装的代码。



↑本作还将对之前XBOX360版中的一些小问题进行修正和完善

关卡数量也将增加为30余个 以及

> 看来即使是玻璃

- 不同的角色拥有不同的战斗方式 . 透 择适合自己的吧

### 最强忍者再次上路

开发团队 Team Ninja的DNA真的能够不变些 是走向辉煌和或开始没落即将揭晓!

忍者外传强化版 这次将以全新的姿态在PS3上强势登场 新角色、新美卡、以及新的剧情 再加上肉型的新武器"破碎牙·闹嘘"

AND RESIDENCE

MINTEND	11 某名 经均插人3		200年4月1日預念	
Land La	315 CAL	CAPCOM	7348	118
1.4.4.1	DVD	1.47	よご手が囲きる。	कड़ी में १
	DVD	1 47	1 - 1 - 1 - 1 - 1	411117

(極物猎人3)发售距今还有不到一个月、厂商铺天盖地的宣传已经把玩家 于游戏的热情点燃到了最高峰。同日上市的黑色Wii主机和黑色手柄也已经成了 定枪手货,甚至还有海龙的水晶荧光塑雕模型供有钱人们赏析把玩,再加上时 的限定OST光碟和各种同捆套装,你准备好破财了吗?

最近厂商放出了非常多的新情报、新地图"雨没林"和与之搭配的新传 鱼龙已经得到剥朗, 新一代单机处点的村庄草加村的详细信息也一览无余 中猎人们的狩猎生活、村庄的居住环境、全经常打交道的人和各种设施。 次一并公开,睁大眼睛一次看个够吧

此外, 本期截稿之时, 厂商还放出了线上狩猎揭点 1至中的大都市各克拉 宽"的情报,一望无际的少漠中建筑起来的大城市汇集了来自世界各地的错人。 共同交流经验,组队狩猎,还可在斗技大会中一较高低、相信到时会成为非常为 爆的在线狩猎舞台。

### 灯鱼龙头上的发光物

这个"灯笼"可测灯鱼龙最显著的 特征、那这个东西是做什么用的个很多 人可能会想到铁镰鱼的随食诱饵 但实 斯上,战争中这是一件极为凶悍的武 器 它全发出强烈的斗礼 看到的指人 会瞬间失去视力,陷入长时间不能行动 \* 如果被內屋、就要快產主动手柄破据 的气绝状态。就像以前毒怪鸟的光水晶 一样、昆战中被囚相当令人大痛。

分形貌似铁俳鱼。 被称作为鱼龙的怪物 有那发光如 订笔"都令人印象深刻。我们很多不明了的生态,一般 到分为海龙种 年时都能放在阴暗的水底,作和保护与水底的环境间 化进行以次, 依靠头上的发光物和像水草 样的臀棘诱捕猎物, 捕食 财会张开巨大的口,将猎物连同周围的水 同吸入口中。



↑ 张开大嘴, 用尽全身力气向猎人中撞过来。灯鱼龙在水中似乎拥有很高的抗动 力,但上岸后会怎样呢?看起来像是很迟钟?

刺棘可以向多方向伸 展、对付起來相当麻烦。

←不仅在水下、在岸上这 安伙浑身的刺也上人觉得 发体、似乎它还会增起身 条做球型滚动攻击。

村,并连续按键来快速解除,确保安全

## 任务所看板娘

村子里有专 1接受任务的场 所,并有 名美丽的看板掉来为你 服务,和MM对话,选择适合自己 的任务,支付契约金、之后额可以 开发任务了。



「各种程度人同的任务新发出现在这里

### 莫加村 一猎人活动的中心,引领狩猎彩生活



### 购买必需品的道具屋

回复符水、采掘用的锡头、捕虫网、烤肉 架等各种狩猎必需的随身物品。都可以在杂货 店方便纯购买。对于经常要使用的消耗品。此 起调和来说直接购买更便捷处一些。购买道具 还可以直接说到自宅的箱子里。



### 购买强化装备的工房

大学大学、1年19 1... 方 最合为特別と本、村子内有者表現和改 追衷高級各格的设施。需要兩天和突出等的 域左直具度。而要性化自己等 大學的武務時外被要左支命加 工屋、前子必要的金银外,強 化炭金圧開業必要 前別等制。起等 種類化 力的姿態。而定 具置他的等格性地 比較、但期間限長期。

### 狩猎的好帮手奇面族

而重複的物學新作中學人的新 結構、在另裡。起門、技術包 已独自的阿斯迪什拉工、果集、等取 等活动。基件本等者之所等。他 给申封路在行至重生。接任另中) 之对话。接可以申上他。一因出 步、而运车等每已经转的使 行为,他一般的原果是可以需求 的 每时面景影。"中下同的 性格特殊性。也有常特殊发 和率稳定报告。"

## 斯·海·内·芬·子基内 对于内约第二有一般涂 战,和企士人对指可以要并 兼船进行环港。,经过一定 天放后递给月来,带回丰厚 的海卢·农东岛。

### 食事场的精艺猫大厨



### 精子的村长儿子

智理利住 资源的村长的儿子, 如这里可以得到很多笑于"旋归森林"的资源情报,所谓莫加森林就 是莫加村相临的一个场所,在里面



### 猎人自己的温暖小家

管理自己于头的道具、进行袭备服饰的变更、顺觉休息、记录游戏进度等功能的"自宅",除了有可以放置数分群道具的道具的,还可试穿衣服、组合搭配最适合自己的某备解,还能按照自己喜好对自宅进行装修扩充。

→自宅设在村子的高处



### 培育农作物的村农场

跑跑这里积极建设槽。

### 定期做生意的支易船

外才交易都企用的(同十字) 外才交易都企用的(同十字) 的港口、每件于近十字层示地。村 等的上字中的企业区取店等标题 得本地的特产品。而交易船所 的可能最近这种特产品。而交易船所 的可能最近这种特产品。等交易船东的 對接到大量整次交易品。如果 适气好,交易船还会带来出来临 有的繁星,这些股份。

## 正反的兄妹再演善与恶



# RINKA74KA

之后。广有又公开了有着景密美联的《蜂梦妮卡》章节、天才光顺得次归来。 他们还好吗? 又有哪些新怪物等着我们去找战

## 细音的恐怖

作为新作的第一个重要能力。(数字记录》并示话人或转令人 如秦禮稱,再次在蒙在你的面前。而且还会有更强太,更可怕的新 **新**决观身其中。如**吸血蝙蝠**群、下圆虫满身绳索的女性经物。至



## 承前启后的关键之

和里昂的冒险为开境,向后展出了一系列不为人知的生化历程。时间 跨度长达八年,以前从未公开过的历史将在本作——得到阐明,里是 与克劳萨的因缘,克里斯、吉尔与威斯克的对决。—**个都不会**少 本次最新公开的,是游戏中的一个章节——洛克福德岛的故事

也就是《维罗妮卡》中发生的两对兄妹之间的较量。克莱尔园被捕雨 关掉在岛上,却遇到了新的生化危机,全岛的犯人和看守都变成了丧 不断的冒险与遗生中,克莱尔输识了太易被斯蒂夫。并打败了变 念的阿尔福雷德,如在南极基地陷入天才少安阿莉西娅的童乐。应摄 而来的克里斯费了一番周折救出了克莱尔,并依次与变异的阿莉西姆 和個人化的威斯克交手,惊心动魄的战斗后。推曲的一对兄妹永远清 美在黑暗的深渊中,而另一对兄妹,岂到了他们的生活、以及必须要



一上子界的动作金滑喉地看到。测量激的



依然要用選控棒操作紅色准 星标准射击,尽量做到一枪









**病毒**。归来的生化危机



### 力求真实的赛车感

《CT事本》 PSP版量大的推力和PS2、PSS级 能导超级更求的精作声感,高的常什人山际 作为一个永天的原定要好点,这些作品及时时 参考中发生中存在的原生被影響的等或当中, 泰书》 张子丁如此之多的美丰教学。 重取 同种的组 法参加于通常是基本直接起力。 需要时间的提供每也与真实的主题。 第2

### 跑车博物馆海纳百



## GRAN TURISMO THE REAL DRIVING SIMULATOR

(GT赛车携带版) 自从PSP推 出之前就亦布在制作,并且 直被 列入该主机对应游戏的名单之中, 经过近5年 曼长的等待、玩家们终于 粉来了这部传说中最高赛车游戏的 发售消息。《GT赛军》PSP版将与 PSP Go 起在10月1日发物,对应 网络下数 实现无盘游戏。在今年 E3上展出的演示版含有100辆车和 14条赛道,完成版中的赛车和赛道 掛於至 BOD納和35条, 游戏的画面精 美,效果相当出色。







治年了森道上共建的样子具有真实的速度感、

\$ 70 GTRS	拖带成	2	00年10月1日
長を含え	SCE	格用	単版
JMD/下数	1.4 ^	ご1 珍優さ定	全年的



CHON

曾经以战棋游戏着称的《召唤之夜》 系列自去年宣布制作纯正APG之后、今年 这部作品终于有了一个比较完整的形态。 (召喚之夜X:泪之皇冠) 采用了和以前历 代不同的世界观。以前的9部作品全部统 一发生在被称为"林巴乌姆"的世界。 这次游戏的世界改为由大气圈包围的浮 游大陆"伦海姆",是一个充满神秘气 息的不可思议的世界。担当游戏开发的 除了系列开发者Flight Plan之外,参与 (FF12亡灵之真) 开发的公司 \*Think and Feel"也在开发者之列。本作改为正 统RPG、是一次尝试性的转型、这也是应 粉丝们的呼吁进行的。 □文/猴子

### 在纵深响响展目战





随着敌人位置属性不同,战斗面面含 转向空中,上屏还是出召唤兽的地方。

## 活泼生动的剧情画面

出现主要角色的特层镜头, 同时还 有语音,对于系列玩家来说,这样 的设定也是十分熟悉的了。

†本作的角色设定依旧确点十足、也是系列 的一大特色。

一在游戏开始的时候,玩家要选择男主角或 者女主角、玩过前作的玩家都很熟悉了。

### 改变的只是形式 不变的是游戏乐



在游戏中。玩家将扮 演武艺高超性格不羈的26 岁創士奈朗 (ナイン) 与 具备强大潜力的18岁晨来 **斗果用約運用資源運搬** 

## LastRebellion

日本一最近宣布,将在2009年内推 游戏《最后的反叛(Last Fabellion)》。这 是日本一在制作风格上进行全新尝试的 一部作品。与以前日本一经松明快以前。 为主的风格不同,是一部具备厚重的世 專類 严肃的故事和正统派高战略要求 SIDE SECURITION AND AND PROPERTY.

游戏采用全3D绘图构成,借助PS3的 强大机能。将次世代RPG游戏的画面提供 给玩家们。对于许多PS3的拥有者来能 优秀的RPG总是不够多。虽然本作在条 季发售很有可能和FF13推车,但日版一( 不在意。毕竟这是一次美斌性的制作。 Wife \* 異数出版山田立プブ大神演唱図 **基本记录机本类7**类点



**地区王之后成为又** 

游戏以司掌破坏之神米克特里亚

米巴尔(フォーミバル 两股力量相 互抗衛激落回旋的奇幻世界朱诺瓦尔 額、ジュノヴァルド 为舞台。在朱 诺瓦尔德的世界中,存在着一个由许 多磨首师所集合而成的国家 鲁欧 文(ルオーヴィン)、 该国原本是由 具备卓越廉道实力的国王阿泽尔莱特 (アーゼルライド)所治理、促他却 被儿子阿尔弗雷德 アルフレッド

(ミ クテリア,与司章生命之神弗

陷人混乱的世界与主人公的命运

所杀、众神力量的均衡也随之崩坏。 不死怪物充斥世间。奈因作为国王的 养子、为了阻止与自己没有血缘关系 的弟弟阿尔弗雷德的暴行、踏上了观 立的图验旅程。





曲制作符号出名的"KNN" Coronium,在《宋老之前》,是不用特定就会介绍是 是市场出货件,而,使用正方的部代或是一周年还是一天的时间。而且主首修在运 旅游计代的场外,而是全级代理一点的。 使不少玩意用度"Mowellan不可想要公本下面的。 第一括证金统约水流而全全级代理一点物。而此以与历份成本,一直有四条数量形式 完全的条件指的代价文章。以来这自己的不清,但是不满归不满,这高效量形式 引力正是相对性的,并看着新的情报。







## 讲述灵魂圣衣背后的故事

相信很多玩家、已经完全领袖的资格片(次元建约) 中,新性们的实力了。时空BOSS、幻龙BOSS、点签新 由来的BOSS老太们,虽然能够埋由非常不错的物品,但 是想要杀死他们,却不是很容易的事情,搞不好还要贴 上自己的性命。虽然这战斗技巧是十分关键,但没有强 大的拳名作为安建,而深密的类似也是使与

與應差包數位下最忙之种檢例格息,可必認可說或 請差令、會上必認定OSS整備的同期內分,其余的知思 與應來而了或提束於都想。之外、隨動主席他等物戶 新規則,下級更確本及已到开始發展。那么系是兩份等中位 有所提到,所必接資金和低限因本水。已經不得是什么差 來。但、隨便排投戶門外所說入。就們也將用差別的類。 在44-750至今時候,仍然最后也對人的於完全以房戶 沒會就是在6900是上下戶。也就是 以後,在5 个客級的戶一,對日前由一次各名的股份。

相信很多玩享在装备的选择上,都是使用系统赠送 的初级是农到30级,然后30级的时候使用30圣衣 直维 持到45级。M45级开始,努力力全套45级飞速而努力。到



了60級的时候,武器选用60釜衣的,然后剩余装备部件 继续使用45级釜衣。现在有一部分普通玩家,到了75级 的时候。依日还使用45级毫衣。

下面,参考就承收4000页剩差水。GDI存在水,下 饭买40毫水的具体特色吧。首先20-500页点。这老衣高可 次也的能附是人。在DDI之间,是比较的智能最高。直接 可造现的产品中CDI使用使购。但并参与以称效整金衣着。 等如底器被之还需用发布有具条件。力比老物被定 除非业务是现品的装备。 否则凭领部上除来的,大杆岩 衣。已经足够得得日下的时间,这一大大件老衣而言。 都是海鱼、高的的,所以货物企工。片转备本说。 25500 饭也基本种用了。这个一种的紧急使使用上的现象形式。 行嘴和的点,其是好性包也够得自己的的成果来。

智丁DOM3、加索中等重临两个企择。一则共产45级 名水、忽积时整金1万度进行公益。 一以使用DOM3 性装备。或者设施过村技生产单使用DOM3的增色装备。以 45级页边套和DOM2位置条本着。加密则能全次的附加强 作,加2GOM2位至来的原件。 成至于成果全水。对于 这个问题。老师看实现以下定论、还是玩家根据自身的 经未变,从

○面集看看小级灵趣多次、从目前实达、无线观点器 与前属性数好的接着了。但是其获得的方式有举地度。不 过在他科片中、对于规度乃无观象之机的态态。又并却了 个声的较得是径。在按及探险中、线可自在探险过程 中校规程检查之中。使用报陪查查布破可在预购高压中 接载"增落护甲片"与"增高振位"。由此来看"官方 大有特度无级发现是支收性"。那么不够灵境长术和60 经常格格比、又有种能;有什么是可能。

75级圣衣的性能提升,主要体现在它整圣衣备的属



性加成上,也就是按照职业的不同,重点突出该职业的特性。例如非客突出暴力、回避等。但是,在困有属性上, 75级灵魂圣衣的性能,与60级橙色相比无太大差异。

期2017年45992歲。109份齡色,7590岁或南京。他 作及到1905年6歲起之來了得20分別。 但發用實施 五改起之母後了。或者化。企业年餐会改造,。或非主意 每年 6到71年9人到天到450顷度域的过滤。如果这750级管 自到20元,中心发到450顷度域的过滤。如果这750级管 有19元,水之位至750级管的边缘,有50000元年9。44 开房,然51700余元,并一直使到1950级。然后 4512时几头横横到761。那么少期最必经的时候多倍会整 大口的各条是当540000流的,因为他的边缘。不要能 大口的各条是当54000流的,因为他自2000元年 为一段者的边缘。但如果这是两年非常最多的现代,那么似实 值得44、然后1760分下,现代全年 60444、然后1760分下,但是不是一个 5040个一个 5040个

按應通常的理论數据來看,几乎为45級直接过度到75級 灵魂。并且在资料片的缺及探险中,有新增了获得"暨 信护甲片"与"暨落徽江"的途径,为此拥有乃级全套 灵魂圣衣,也不是奢望的梦想了



### 三度移植的经典 拳目望去遍地无双

,來與最近的為向限無利之人表不實了。 李經濟一本資際。 集實際高高。 为2005年的研究上提出了公约(第一章是 30)無對了四分。 於理如中國都完成 第八才不容易,但是非有限度的《安含》 前八才不容易,但是非有限度的《安含》 前八才不容易,但是非有限度的《安含》 有)的引擎是主义对Som/案的是社上是特 了。但此事》,一句对于PSF发展来经 这位这是一个特别。。第四的一颗性数型。 10万余年

### 角色級定則本

根据目前得到的情报,在PSP版 的355中,盖获只能在"自由模 式"中使用。看来以PSZ版为第 碟的用本净并未给那人物现引于。 的例本,只是把〈帝国〉里的角 各首核基础来参数而与

### 虽然屏幕有所增求 冲击与迫力依旧才以

游戏的画面是不可能和PS3版相 提并论的,但是从PSP上来说。



·一後人的第门有意兵把守。 必须把防卫的解队排除于5 才能并门。

型然多边形方面有点维/ 位長 単体 数 世 不 様



### 新人物继续追加,南蛮大王孟获登场

展恰玩家带来资量人遗憾就是人物 億少 辦城等的大多、虽然PC及补 恰过一次,但是现在5的特色跨容还 是是在上4代、这次依旧是10 7 公前 的角色 在PS3版《黄 二国无双5 幸國》 出现的物質至高技等于回到 5 行代的城市 北外还会有邮加入 呢? 1 找到一些哪特吧



,本来是示理理的今饭 也是孟芽大叔的 复用使真饭(1.44)本本45代PSP版





5代最有特色的就是关卡 地形的多样化。在PSP# 中,最新,排除,排下的





LEGENDS OF

1.1	-1	1	F	J	Y
		_			

4 k00

曾经在E3公布的光泉加拿大分部制 作的高游戏《勇士 特洛伊特奇》因为游 观纸匾带有Warriors的字样、令人联想到 光崇制作的无双系列(美版无双标题 高宵Warriors)。本作以希腊史诗《伊利 重神》为蓝本、描述了服欲特洛伊长达 十年之久的那段惟心动魄的战争。目前 我们只知道本游戏为动作类型、难道说 这是光荣把 "无双" 原列全球化的一步 横入演示动画来看,这部游戏佛实市无双 的特征,连日本人都承认了。「①文/秦少



### 完全如同电影 壮大的战争场1

虽然提到《特洛伊》大 家首先鄉到的是布拉德·皮 特主演的那部战争片,但是游 戏中更多的维头明皇吸收了



明长枪热

··《特洛伊》以使用长枪为 主,但是游戏量用的却是斯 巴达式短剑。





一战争的场面以昏暗的灰黑色调为 主。让玩家心中产生压迫感。

**样天黑地的战争与杀戮** 

22 元双报道 GAME SOFTWARE 09.14

### CUEC"西洋 "无双" 中的希腊英雄群像



©2009 KOEI / KOEI CANADA, All Rights Reserved

## RED DEAD REDEMPTION

最近两年来美国而利 然的人气又是阿升趋势。 无论是《决斗张马慎》还 是《阿帕鲁声镇》,都获 将了不猜的团了。 富衣商 重彩的玩家们,欢呼吧。



 工业革命为背景、描述主角。ktm Mereton连 能无法律与战外的两部的 胃酸物。 法实 可表 其 展用大規模并並立着最、玩家 可表 其中 關新班資育經濟、广南的草原及山地。 除了 阿斯勒的特別兩門可外,在辦政中在進起领 等于多角色。 本作开发,但为2000年至 軍工作室、激发等沿海(積行審進步)和 《午夜俱乐部、法杉矶》的外45日草。 高



### 高度自由化的游戏系统和结构

本件打破了以前的结构,变成了 完全开放式,所以被人称作高部级的 包含、这样的优元家们有更整的代人。 "然让"成女后"的有更整的代人。 形一方面标式如中也比定证别他们 有能力制作出生机物物的虚拟城市和 人物。再加上浓郁的西部风情,我们 第四十二章



### 在没有法律的世界中進成自由

本作的系统承统了Podsain的一套风格,主人公在这里可以自 由级更各特任务,牵线之后很人 于些系火族火之类的表卖。与 574一样,玩家可以自己决定支 更过路,此为东西部代建立公债。 化身或者军恶的象征。

量量的重要净重量的华莱



## 技巧与意识,诛仙的PVP生存之道

每至周期的人,对于PVPE公司地也看是事業的。 5、 PD、完全等PVPEV。VS PDEW 技术专生等的 对这、如果一部对部中仓传谱供PVP的运输。不必之主 定是一部关股的海境。 PVP应对海众中是受获它10次进 的效应。各等的这些的开发。全部PVPV时点。 企业联步 我还的的党技会中继又承继称。 这课中的PVP时点 及现代中的PVP生情,要是比较出现的基本。 从实现中的 为变的PVP基件。要是比较进起之影響,在是丰林之、瞬间 为变的PVP基件。如何才能够生存下来就是一1值得 研究的等位。

### 诛仙PVP生存之技巧篇

在诛仙的PVP中,操作自然是一项非常高的要求,然 而操作只能通过长期的经验来累积。那么除了操作 一 面止我们看看,在读仙中还有哪些可以让你在生存在 PVP中的拉打呢?

### PVP生存技能之技能篇

送出中的名大製造、可谓各有特色、在PIP中都必 整置業物を長期途之不均的作用、者立的部以定位了 相差上攻手的衛性人態、果王的高於為血定位「他要押 当的目的重要角色、合政的高暴击使海地成为了海南干 PIP中會公司斗精度、漫畫新時報的、人名ぞ存在了「他在 PIP中國人政策中地位、由教死状势的天音、自然就是 PIP中最后为现金的原生了。

有了各自的定位、那么只有根据自己的定位、掌 握好了在PVP中使用的最佳技能、才可以发挥出最强大 的威力。而在瞬间万变的PVP中、选择正确的攻击技能 嚴禁重集,但能够正确使用自己职业的无效技能。也会 是作在PVP中尋似生葬的美禮,如青云的天仁护体、鬼 王的明王隆世,合改的情春。僅为的攻击配合绝对的防 椰 特让你在残酷的PVP中更见容易站德鄉跟

因此、用强人的技能杀死对于永生存 或者以例阐 技能保护自己来生存。技能的定位,是你在PVP中生存 下去的重要因素、

### Tabh#要因素。 PVP生存技巧之法宝篇

选择 一个好的法家、特金让你在PVP中变的更加强 大 体的生存空间自然也随之变大 那么如何来选择自 已运用的PVP法定呢,选择法室时,主要的最近志宝按 他 拥有强大技能的法官,才是让住在PVP中更加强大 的月鑑

在宝本本餐的功能/密根泰末、其效果为前的物现而力 在3%。800%内表动,并且一定几率令目为在 空初间的 辐射进入平和状态。最高800%的本体联治力 UPV中的仿性能成为等手价代名词 · 而修修缴缴的企新资金宝铁 施、企業條的回答,还完成少日中的大量和《、共图 F、 在VPV中 · 依然是少日中的大量和《、共图 F、 企会的价值成成的时间。

因此、选择,个具有实用技能的法宝。无疑将会让 你在PVP中更加容易的站稳脚跟。当然,属于PVP 法宝 的并不仅仅只看以上两个 要多的极品法宝还要称亲自 前主按据:

### 诛仙PVP生存之意识篇

有了正确而强大的PVP技能,如果没有用到给到好 些 那也无济元事。在读让的PVP中,影响因此显视就 办量要,这是决定你在PV中胜负的关键因素 是PV指的 精神的主意与认识的统称,而PVP等识则是指示等全 ##常中的课程标》的操作。从对方一个思想的操作和反 应 1. 知道对方要干什么 然后判断出自己应该干什么。

而實驗等。以这些、執關聯即已以認,從實際經濟 (新科與型的性學學學)等。 (新科與型的性學學)等。 (新科學學)等。 (新科學學)等。 (新科學學)等。 (中國) 



今來、能够让你在PVP中生存下來的校刊还有個多 这就需要仿在PVP中不斷的發語 商意识 更差生存于 PVP中的重要 表 1、掌握好对手的所有信息 让你的意 识要加越前,必定会让你在PVP中中于不败之地

如果您到于完美时它的游戏一品。该此)有什么好的心情都那 全新设施者基心得体会,也欢迎给我们请供稿件 稿件 甲尿用 货也游获得丰厚的回报,甚至还有归金成为完美官方结销下手骤 、该此。信福是 zhusangméwamma (zam. 邮件中请注明您的个人费料、服务方式及及对特级家都领域各等。 □文广外飞机

## 牧场物语制造商MINIV社长发表博文泪求玩家支持新作业界究竟出了什么问题?WIT真是业界毒瘤?!

# 日本游戏厂商穷途末路!?

今年4月19日 日本開致公司MWN的社长和田劃 在宣布海易上配出了一层为《城之野晚,其例明 宋·请内心记》如今点记: 为以实验。在基础 章中,表示社长的阳田儿子是以严阳军下的四郎是 有限,其本共中的参照。1月是是 "新军"了,MW 任日本政策第十上代一"进"等。 阿市班也看整 名《故唐物》等,列《《战士安》等,再是被国人 《和联赛特和力的作业、如今推集或都是允许条 该被曹德的集份。 又或者是所代表的主任外



### MMV的诞生与崛起

規到MMV 相信众多玩家朋友们曾先规到的就是 《攻场物谈》 思,就好像FF。DQ之于SF。 生化之子 CAPCOM一样 一 尺管无论是从企业规模还是对游戏 业界的影响力来讲MMV都无法与它们相提并论 // MMV 全名 株式を計すートラスエク・デ

プン、Mervalon Enteracronol no. 高校的 WWV 并に乗入めかをは一年末至とまら第二 百姓 TWF 中央には、Mervalon Mervalon (日) PWF 中央には、Mervalon Mervalon (日) PWF 中央には、Mervalon Mervalon (日) PWF 中央に対して、Mervalon Mervalon (日) PWF 中央に対して、Mervalon Mervalon (日) PWF 中央に対し、Mervalon Mervalon (日) PWF 中央には、Mervalon Mervalon (日) PWF 中央には、Mervalon Mervalon (日) PWF 中央には、Mervalon Mervalon (日) PWF 中央には、Mervalon Mervalon (日) PWF 中央に対し、Mervalon (日) PWF 中央に対し、Merva

### 魂之呼唤 真切的请求——博客原文

大家好久不见了。主样物语的发售日终于确定 了。真的是很曲折的经历啊,同时也给不少人添了 麻烦。最重要的是、让广大FANS久等了。

我想向大家遺歡,同时也有感谢的心情。真的 非常抱歉、同时谢谢大家了。这就是我发自内心的 塊之呼喚。看到我标题的后半句话了吧,这句话就 像是谜语一样。其实我真正的请求是"希望游戏能 像大孩辈"。

在现实中,即便是做出了一个好的游戏。也不可能马上就大热卖。商且我们过去也实败过,有 都人也对我们持有不好的印象。所以,我能够不 结论,想要打破这一点,就必须要有怎够给信赖支 持。去做谁也不愿意去做的事情,就一定能找到符 在的价值!

任何的游戏,都是在紧张的制作与预算中,融 入了制作者与开发者的灵魂制成的。由于人与人的 趣味爱好有很大的笔距,所以想让大家都获得满足 是不可能的。

虽然市场的确是不好,但能够卖出去的游戏一 定还是能够卖出去。综合来看,还是实力不足啊。

数们是拼動全力的去做了,但这对干玩家来 这其实是没有任何实好的。最重要的是,只 要能抓到好的游戏就行了。正因如此,我才希望 有更多的人来妥这个游戏,这样大家才能明白游 戏的乐趣,才会继续期待下次的作品。这是我现 在重加的油菜。

接下来我们会全力的开发(王样物语),尽量 的将其做的更加有意思。所以,请大家一定要预约。 只要游戏永远都是新鲜刺激的存活下去,我们

就会继续努力。 我们还不想死

文好是我的強之呼樂。同时也是直切的原想

富 大多是以前高功度化品改编模为主。例如《京 度数符》(游戏王》(同時王子) (生物) 《全职资人》等差据动资作品制作及「游戏、提到 MMM代票的游戏作品中。有不少还是相当有特色的 例如《宋務末論》(編光之語》以表《編村正》 等 近点的作品下文中还全用次提到。

### 站错队的MMV

在新田社长监督"最大河下"的原来中,每7 由至河的从原则、上价件高,或原件了。第7年 的评价,被南京和雪屋相相省个人失败。 而被 。 名 的运从旅游设分别是《宋籍英篇》(包含海市 元章的设物运行前》("何文工师")(设计四) 以来(宋光之湖),同时,也希腊瓦索们接来两天 于年末月之中以上宣给的陈 但就定始期)。 原 第 4 上述几条作品的需要改集则何则,更然 正对比如此之类结构。

以下是这几款作品发售以来在日本地区的累计销量

游戏名称	累计销量	发修日
牧场物语 济世之树	69879	07/06/07
践村正	36827	09/04/09
弧光之源	34472	09/06/04
符文工房F	30221	08/11/27
牧场物语 兴奋的动物进行曲	30009	08/10/30
未路英雄	27873	07/12/06
* 「泉和南 追忆的切想	17000	07/05/1

思、看来确实是不怎么令人满意,差MMV脑下人 气最高的两数较级物语在Wii上的销量也都只是如此



地步 用作類起来的销量都没到10万。其他几款作品的销量数更是变换了。 準轉来請, 做场物语 济世之间。就是MMV在日本地区的Wiijin波中销量最好的一款,也能万尔利。实在是让人无语。 那么,对非是什么原因导致MMV的游戏在Wii

那么、究竟是什么原因导致MMV的游戏在Wil 的销量如此之差? 游戏的原因?还是主机的原因?

我们不妨先看看MMV公布的08年度财务报表,其 中有该公司在日本地区本年度各个平台上的游戏发 售数量与实际销量统计数据

日本	09/3#	与前期的	与前期的比较		
机神	游戏软数	销量	游戏歌数	销型	
√V×	3	120	2	48	
DS	11	428	-1	171	
PS2	6	115	-6	-92	
PSP	5	287	+4	+224	
	74	DEG	E	0	

(※注:上述数据是本年度与上一年章的比较、销量 单位为"干份") 小输本人一直是个 数据报 在我看来 数据

小编本人一直是个 数据报 在我看来,被要 住往更能说明实际的情况(当然 可提及数据要复 实可信) 根据以上数据 我们可以得出MAV这两个 年度在各个平台上写均每款游戏的编量(读平台当

日本	本财年	上一财年
W.	40	33 6
DS	38 9	49 9
PS2	23	188
PSP	574	, 63
总计	39 6	35 8

可以发现 单度电 款游戏的平均销量 而言 其实MMV在 Wii上的景观还是和 有进步的。PS2也是

如此,通步的则是DS和PSP,但是无论哪个平台,这 个 平均销量 的数字都不怎么样,大量是在明复 ※22.万多份行为多份之间批判

### Wii,果真是"三坟"?

1.2次付售上的持日大型中石日本制度、需要基金 统计数据、例上的石车和规模中推测的18900分。 20%上划量重要的10款的文全额是任文金用家的 场。在日本、直接WI主机调量达到了八百多万多 行选者。按键版、WI共和球及处,原本以为日万 技术作家及任金用等一致以上,发行保重和基本电址 分割用。 19% 文字理比~380100分号了,后身也 有上本放货有工效的价格。



不管疾病。这么处实验了这多。 排生力的肯定,但是一个角度来看,别的广高简朴 力度道故事的超点之,有些距可以理解,是他们这 之大歲不可能了,可以说,Will如今的激波物场是比 可能异(或者说是不正常的) 一方面有意识 使件者及基础,且上确实有不少调量被高的作品 另一方面第二方验是第三方游戏 厂商的作品往往很难有销量特别 好的作品——即使这是一款厂商的 用心开发的优秀之作,这方面有 侧子、除了可怜的MMV之外面有 相名、MAV只是比较搜遍而已。

迎到 二校"的情况,莫实 下 Wil之中,IS也自控对过这中 吃亏,两名都属于硬件给重铁列 等。 市名都属于硬件给重铁列 等。 市名斯里尔达斯特尔 (1) 10 情况下一重。 而且BS在开发局 本方面比Win 和限的优势。 校址 也来不了多少钱。 而Win的开发局

本、虽然与PS3和380这些 高清机 比起来自然要低 事许多、但毕竟只是比较而言,绝对数字上也不会 是个小数目。

### 游戏的开发成本与风险

※2、MMY为何如此执管于"三奖物" 以它 实力、考任还不至于「或是 不属于 」 花镜来是 MMY的皮特吧。应该说、因是这种很没有需多方面。 原因 英中北常重要的一点就是对游戏开发成本。 风险的旁接与模等。

其实不禁是游戏生。任何「看的运营都需求买分 方成的投资风险。可知之一间外来看,通常从下等 是实现是富田根、 反动量似则是, 所谓的在队员— 因此之间的好好平断。 是上去信息者的一句。 成立 通常到知道是将约。这来还是太少了一面一个"信息" 有效的是通常校产。简如, 她心之所以一直以实际 小力生,就是我分在高端以上开发游戏的成本大高 由于四次的温度是有些士术。

指据AMA文言人的图答,特别是在主机更新的代价几年里,特效「自在新主机上升度均分所有条件。 特别其他规定等。例如现在开发一数52两分一模等 只需要5千种4个7日元,但是我52两准有的时候,开 一数520两级的费用所有达20万亿元,但最重 市场的意思,新主制者从重的增加以及开发展用的 场域,是用格数分享等用。今后即MANA还需要 间高度引升发射的的。是公司还是处约30000两年 约为前度。同时前间使并合地发生,这样尤其更好 的现在分类,是

在和田的博客中,其举的几个例子无一例外全都



PMMV为Wii开货的游戏 再加上这次发布会上的社 方FAO、看来MMV的董事们确实对于自己的游戏在W 平台上的销量表现非常之不满了 因此他们也开处 考虑将议协作品以后将推到360和FS3上去。

### 不仅仅是费用的问题

MMV之所以一直以Wiff的其主要的家用机开发 平台、最新说其原因中有较大的成份是因为开发风 垮与因报平装的更合问题 不过这并不是惟一的原 放 除此之外 还有不少因素的共同剽约才形成了 其如今证则解放的局面

着先是游戏的美型与风格的集故,以MMV最着名的效率物证系列为例。这种游戏要的就是清晰的感能和简单但原的的操作。想象一下——个1080余年标的语言,又或者是历效场的时候,亦作的,除个罗卜,于个可得她似来杂华丽的CG,怎么看怎么为扭的样子



與別AAA/整下的施設無辜,不於秦友社制作,还 操作開業行的辦政,即便是以和田柱於在馬泰市代 切斯時不同處的別。底面別分別, 有屬一版之過 清雨而重度更长的。 (末節英雄)。 (接近上) 还 毛 (施允上) 3。 这是原及的好玩之处也干涉及本 得原性,说定以及操作上的乐趣 — 与是否高消失系 不大,但與果壳这些作品的平台的这一维建算真的 媒体小级别的意思。 新他們學不可太天斯修化。

然而不幸的是,MAV的游戏大多都是两面强化对 有戏乐器影响不大的作品——何况,更现实的一点

以MVIV本社的开发技术能力而言、即使是它想要支持 高清、宋个华丽裳现,似乎也是相当之有困难。 以代理发行的方式呢?看一下给MMV制作过去。 **漱口碑不错的游戏开发室吧,不论是开发《朱鹤英** 後》的grasshopper、开发《脱村正》的VANILLAWARE 还是开发《弧光之源》的IMAGEEPOCH。虽然被们被 曾经制作过不少有趣且受欢迎的游戏。但是他们在 高清机上的经验全都为零

心有余而力不足,MMV的困境



### 仅仅是MMV的问题

MMV现在面临的问题,也是许多日本中小语 有影正距临着的问题,唯一的区别就在于MMV对 子忍不住喊了出来。而其他中小厂直并没有蒙出来

提到游戏业界和游戏厂商、对于那些最著名的 我厂商们我们都早已耳熟能详,但这样的厂商毕身 只有那么几十家 它们或许可以看成是业界的代表 有那些数目众多的中小型游戏厂商。它们的名字也 许很少有能被玩家所熟记甚至只是知晓 它们的作 祖政计大学度20年 周年) 设为业界、正是因为有着如此众多的参与者。 文/ 仅仅是我们所熟悉的这几十家一线厂高的话

现在的问题是,这些数量众多的中小厂商都已经

心是無模还是营业情况来说都已经是比较好的事情 了,连MMV都已经"泪求",其他厂商的镜况也就 可獲而知。对这些中小厂育而言,由于主机性能的 不斯提高有经常的更新换代,通过意味着他们需要。 花黄更多的黄金或本在开发游戏上,而同时,主抓 的升级也意味着在开发游戏时的技术能力等要求更 无论是开发成本本身的提高。还是技术升标 所需付出的代价、参加重了游戏厂高的负担。 此同时,许多游戏的销量却没有相应的增长。更 至是反而崇得更少。 更高的成本、更强的网报。 **生姜是如今州丰下游域) 医作道**画

对于日本的游戏厂商们而言。还有许多其他的 比如过于保守。无论是理念上,技术上还是多 这方面,即便是著名的小岛秀夫等人都已 秦五次针对日本厂商过于保守的弊病及进行过激烈 不少一线的日本厂育们在痛定思痛后侧 终于不再只盯着日本国内的是一亩三分地。开始对 回海外 但还有大量的日本游戏厂商基还长于 前 关键图 的状态。它们中的一般 意容已经硬性 想要走出去。但是 走出去也是需要能力的。 其实 想要 泪求 的运不止MMV一家 还有的 多厂商都想要 泪水 然而它们更像 即便是 不

### "MMV们",末路英

遺依人员将篡作公司的 遺依人 不叫座、装置大过差强人意、就 ■ 虽然是鲜红的一片余字。但 地沙。但是正如事在前來中無言。IVMV必外,还有的 多根模是不如它的。而或许就已经膨胀无间的程序 不仅仅是在日本, 还有败类。

游戏厂高酒求玩家买游戏 - 这事儿在以前实在 是非以爆象,导致这种情况出现的原因有很多,但是 秦无要问的。在超大作羔卖、双级厂商风光无暇的者 斯,还有许许多多的中小厂商们在苦苦挣扎着。而且 **建建有汉金**下。

不管怎样,MMV确实还是有着不少好玩的游戏 而且在这个连SE这类顶级厂商们都对炒冷饭乐出 不疲 不思讲取的今天,MMV仍然执着于不断尝试制 作新鲜和有创意的游戏——虽然在许多现实的人意 来这是极端愚蠢的行为,但至少让小编这样的玩家

过无限乐器的游戏厂商们早已消失在了时间的长;3

物意天舞 适奢生存 末路英雄们的明天 **设管在**區里

后记:本期杂志被精前不久传来的最新消息。MMV 已经宣布其在Wii上销量一般的口碟作将纷纷跨平台 多植、目标平台数有360和PS3这样的高清机、也有 这样的掌机。其甚至公开宣称,这些作品移植 的销量将远超Wil的十倍! 思,其非我们见证了一点 游戏厂商从任曹越变为任黑的极端例子



### 不仅仅是日本的问题——共同的困境

在上面的文章中、我们讨论的范围包括引用的 数据基本上都是仅针对于日本游戏市场, 接下来, 还是让我们把眼光延伸到日本众外的游戏市场吧。

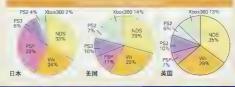
当然,什么事都得有个对此才一目了然。根据 相关数据统计, 2008年度日本国内游戏市场、確保 方面的总籍售额为2505亿日元、与前年同期相比缩 减了23.5% 软件方面的总销售额为3321亿日元 与前年同期相比缩减了8.2%。提到游戏市场、部 么就以如今最为重头的美国市场、以英国为代表的 欧洲市场以及日本市场情况来做 个对比吧。2008 年度美国游戏市场总销售额为210亿3300万美元, 与前年周期相比增长了19%。2008年度英国游戏 市场总销售额为19亿500万英镑,与前年同期相比 增长了23%。

外数据上来看,只有日本游戏市场是在逐年萎 缩,而美国和欧洲两大市场都在以较大的幅度扩 张, 然而即便是在欧美,游戏市场也并非如表面上 的那么风光。例如由于受到经济危机的影响,英国 的百年连锁老店Woolworths于2008年底宣告结业。

而经济危机这种全球性、几乎全行业性的灾难,其 影响的自然不会仅仅是零售行业和英国

经济危机对游戏业界的影响是多方面的、大家 都没银子了, 自然买的游戏数量也就少了。除去这 些最明显和盲观的影响, 以普通的销售情况为例。 由于受到经济危机的影响。贩卖游戏的商店在销售 时都要求降价、尽管游戏厂商们采取了价格保护措 施,但是仍然收效整微。许多游戏店都主动降价销 告游戏。这就直接导致了游戏厂商盈利的缩水。以 MMV为例,其在英国的子公司收益就受到了巨大 的压力。

算实许多改美游戏厂商所受到的经济危机的冲 地区是在改变,不到一年的时间里,如果你有经常 留粪业界新闻的话,就会发现众多的欧类游戏厂商 也都裁员裁了个不亦乐乎 其中就有许多我们非常 熟悉的名字。例如ROCKSTAR、例如EA、例如 ACTIVISION。带头大哥们尚且如此, , 弟们的情 见就可以想象了, 估计好多小公司都已经挂拢了。



## WICHAEL ACKSON 游戏中的迈克尔·杰克

2009年5月25日、美国流行敬量迈克尔・杰克逊国心脏停搏于当天下午在清杉研会世 终年50岁。作为举世公认的流行资乐之王,迈克尔在无数人的心中可以说是神一般的 存在,我们中的许多人包括小编们也都是斩著他的音乐长大的。在迈克尔的众多要好 中,有一项就是"电子游戏",而他也管确确实实出现在了游戏之中,这期就让我们 -起回顾一下游戏中的迈克尔·杰克逊,以此作为对神的纪念吧……

《Moonwalker》 被翻译为《迈克尔· 杰克逊的月球漫步》,是一款以迈克 输的街机游戏,由SEGA制作,并于1990 年推出。本作的灵感来由于杰克逊世界 闻名的雷雳太空舞步, 他的舞步飘逸潇 酒,让人们感觉他仿佛没有在地球上就 舞,而是彷佛到了月球这样的地心引力 小的环境跳舞, 这个评价简洁而又精彩。 月球漫步" 医此得名.

以这个名称为灵感,迈克尔杰克逊 于1988年拍摄了一部叫做《月球漫步》 的MTV电影,整部电影片长90多分钟。



同名作品在MD和SEGA另一机种平 台上也同时推出过、但这款MD版图为 机能等方面的原因、尽管也是一款20的 音乐动作过关游戏、画面削弱了不少 两旦也取消了多人模式。

说到迈克尔与游戏的结缘、最早是 在上个世纪90年代初,当时迈克尔与世 黑关系比较密切, 不但多次参加过 世嘉的发布会、甚至还访问过他们 在日本的本部、兩他本人对游戏的 热爱和收藏癖好之后也成为了其标 一有传闻说世嘉的《Moon walker》这款以迈克尔为主角的游 对之所以能够成功推出, 其中一个 原因就包括能对世寨吉祥物常尼克



除了这款《迈克尔·杰克逊的月球漫 步》之外,迈克尔并没有在其他作品中以 主角的身份登場,然而既便如此、我们也 仍然能在其他的不少游戏中找到她的身影

### 1. 索尼克3

尽管下面这个传闻一直都没有得到官 方证实过,但是众多的粉丝们都认为它是事 款游戏的音乐制作。虽然世惠官方从未承 认过此事,不过有心人将《索尼克3》中的 们认为,即便迈克尔没有直接参与《常尼克 3) 的音乐创作,游戏曲目其中的灵感也都 来自于迈克尔的曲子、那么为何世嘉官方 一直没有说到此事呢? 大众的看法是因为 当时迈克尔志章的事情已经曝光,世嘉为了 维护自己的形象而将这段磋闹封印,这也是 为何他们之间的合作就此基本惭绝的缘故。

### 太空精道5

尽管迈克尔与世嘉的关系一度有所确 运,不过数年之后还是再次展开了合作,薄 就是DC上的著名音乐游戏《太空频道5》,本

加入到游戏中来的想法要看到游戏发售的 教励前才被骗认下来 因为水口管也本人也 非常崇拜迈克尔, 因此在经过协商后最终 在游戏中加入了一个名为"宇宙迈克尔" {Space Micheel} 的形象、于是也就有了 迈克尔与复拉拉同合并复的情景。

显然《爆笑拳击》这个游戏系列人气 并不怎么高,而且实际素质也是--般能。 但是迈克尔也有在其中亦讨像、具体是在 《煤笑拳击2》中作为隐藏角色登场、拥有 黑色和白色两套雕装,同封,乘承了本系 列一贯的特色,每个角色在正式开打前前 杰朝POSE#非常思讀, 迈克尔自然也理迷 厄运、好在制作人出于对迈克尔的尊重

### 4.《最終幻想 灵魂深处》

作为一款电影、《最终幻想 灵魂深处》 在禀房上无疑是极其失败的,不过仍然有一 段利用本片中的人物制作的《Thriller》的CG MTV。作为迈克尔量为经典歌曲之一的 《Thriller》,改由FF电影版中的角色来演 绿、还真是别有一番味道。

### 5.《小小大星球》

《小小大星球》是索尼在PS3上制作 的一款颇具创意的游戏,玩家不仅能够自 创角色,甚至还能自创关卡和星球。于是 迈克尔的粉丝们利用游戏中的角色们制作 了小小大星球版的迈克尔·杰克逊

实: 近克尔·杰克逊参与了《素尼克3》这 各乐曲子拿来与迈克尔的那些曲子做过走 门的对比, 发现两者有很高的相似性, 他

## 作由水口暂也负责开发、而想要请迈克尔







最后一款官方MJ主题电子游戏》

就在证完外去世前不到一个量期,才則有消息传出来说一个新的证券次

19 7 大作的具体和1980度是不是情情度。不过可以确定的是,这家

A STATE OF THE PARTY OF THE PAR



## 每 季 和 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



●虽然 (FF13) 还没出,但本胖就极度期待 (FF14)。遗憾错过 了 (FF11) 这次绝不能再错过进入MMO世界的机会。现在非常希望 SE不要食言,能够在明年顺利推出这款新作,届时本鲜的PS3就绝对是14的专用机了。

● (战争机器3)明年必出,并完成在360时代的 部曲。虽然明年360上还会有 《光环 致远星》,但考虑到游戏的刺激程度,本光环饭不得不从这两个还没影的游 戏中优先给前者。

■另外比较期待明年北京的网络 宽带资费能够有所下调。上海及南方 等大城市都相继大幅下降, 而目前首 都依日没有任何好消息出现。今年我 就不怎么着了,明年联通你可得干点 人病的事儿, 别伤了老百姓的心。





最近的热门话题肯定是变形全刚2. 本人 和同事很激动地去看零点首影、结果走出影 院的时候心情却比较失落。倒不是电影千好看。只是期待

12年於东西競技公结束了,下一部作品又要等3年以后。 想到这些 里雅學学得儒纸。 近期好游戏不多,有人说这是日本是市场在为DQ业路,无

at OEGA DS+DOE 影响力肯定会创造 个惊人的销售数据。其实 我を開車 かあどるDO在这个年代究竟能要多少、FAMI通到痕 全价单 个多意的评分。量上和风林、七曜打赌、我说39分。风

林和七曜分别添测40分和38分、我先把大伙的现点摆在这,且看时间轨道推的预言准确。 末了还要唠叨 下皇马的转会、确实绝无仅有的疯狂、搞定卡卡、C罗、又引进了 本泽马、据说里贝里也非望马不去、真不知道这个夏天还有多少新闻属于伯纳玛。





8月最大的內茲界(变形念部)的上映。技 网络祝斯(1)时候的约定、我与同事们一起订 票到万达CBD亲自体验了24日零点首映的全部过程。在影院

旁边的街机厅打了一把太鼓11亚油版之后, 我与N多人一起 涌进了放映厅。因为是大厅、放映之前修整福了20分钟的广 告和预告片、观众们纷纷谴责要求退翼、那时我期盼看到广 电总局LOGO的心情从来没有这么迫切。轮到看正片了,2 \_\_\_\_\_4 \* \* 5 £ 个半小时的电影看着就像只花了1个小时一样短暂,真是太 目號 别则 啊 啊 过瘾了。用两个字概括就是"牛X"。第三部哈时候才能出



來啊,据说迈克尔·贝要休息半年,2011年才出3,这回我们又得死等了 现能之后过了没几天。传来大神Mb进世的首息,虽然很多天才都叫迈克尔,但是没有哪个 迈克尔的商去像MJ一样令我感到震惊。生前无数项扰,死后万事皆空。愿他在天国中得到军部

效息于 宣泡在LIVE网动 存閒數方录 似乎又包含"亦机丁广飞、月单已初28级、中华的 4 如以 1.地图 1.P. 网络护 图图





**翁、流离公交车** 

能力于一直是见了鬼了。又热又闷。一到下午还脑得要命。从空课的

5、全出主。水量可像进了十八层地狱、每天下班回到家都一身的汗。不



认识e an,是因为她为〈真·三国无双5

Specia:) 电视广告所演唱的主题曲(RED CLFF 心·战)。当时就被她绮丽的外貌和犹如洛水资尚般 的声音听打动。今年3月她推出自己首张日文大碟(Voice Of Earth),这个自然是毫不犹豫的收入了。希望和我一样喜欢 (无双)的朋友也能支持她,的上玉用一张,各位可以猜猜 她模仿的是〈真・三国无双5〉中哪位角色的动作。看来今 年基本已无望玩到(战国无双3)、看看KDE TECMO下半年 将要发售的作品 9月有(真·三因无双5 Special 和 ②者 发创传 Σ2), 这两个肯定入定。年度还有( 付 体 Δ ± 传说等),加上(信长)、(太相)等作,作品的密度趋于 饱和、算上年底还有《最终幻想13》、要提前准备资金了



· 18 1.

5 36n : n

如 是 是 是 第 後 日



### 葉闭, 夏天钟了, 太阳恋爱了

不知道为什么? 每次搬家的时候都赶上炽热炎炎的夏天, 先是 抢房子驾个半死,接着房子找到了吧,就是搬家。搬家其实是最要 命的,因为我们找到的房子距离我们现在住的地方走路不到5分钟,所以要是请一 些搬家公司、他们张嘴起步就要200-300的、不论距离、想想总有些亏得慌。得 自己动手丰衣足食,经过一番收拾后终于开始艰难的撤募之旅,别看平时可以轻松 5分钟走到的路,但是拿上行李却觉得举步爆辛,来来回回了好几艘和GF累的举死。 东西却丝毫不见少,而此时的我们却早已筋疲力尽,无奈之下GF和我被通了好几家 御令.... 也赶上我们倒霉。打电话的时候正规搬家公司已经下班。小型视家公司 每扩太。「用意」生,有的则是嫌路程太近不愿意撤。无奈!只有自己再次踏上行 程。报中 +GF灵机 动半路上叫住了 个收废品的。结果好心的大极只敬了我们 40万铁粹致17湘京,所有东西 吹 真是艰辛的 天啊, 夜里 直收拾新房收拾到, 23 00左右、再看看此时的我们早已被太阳晒得半黑、身上无半点力气



### 北京: I stand You tall

与PERFECT、小二、翔武(/ 麦客 第一时间观看了神片的首映。果然 2有类外 我这几年的苦等。除了对片中人类 准确的说是美国 军事力量过强感到不满之外,就只剩下五体投地了

传说中的酷器终于降临 每天中午出门吃个饭都要 死要活的, 走在路上能感到自己HP在狂减, 可惜还没学 会绝对零度护罩,要了亲命了 上回说到骗了大伙 + 多领饭那小子, 竟然厚颜无

LIL HARROW BUILDING 耻的宣布不走了 此孽畜最近不但成功登顶岗什卡。甚 至去攀岩还侥幸混了个5.10、"人不要脸,天下无敌"果然是辛理名言

最近所有词眼游戏时间全投入到了神作(无限航路)之中,以NDS带乏的 机能和小小的屏幕、都止我感动了N次、太物了



●群夏不见了往年的生气儿、只有让人抬 不起头的大太阳。天天公交来回 阳光碳

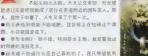
天, 我终于中墨了, 人生又多了个第一次。

题, 小白鼠就是在下。 ● 变形金刚2、很不错。特别是女主角。我发替我说

的和婚的海技无关。

足够的钱,玩足够多的游戏,过足够惬意的日子。

●本網與片拍摄于故宫、上面的刮痕很麗目 中国人都不该东了这段历史。因 为他们刮走的不只是金子,还有我们的尊严。



### 4/104E

## **養工課業**







SELECTION OF THE PROPERTY OF T ■12岁以上 ■1 2人

画面华丽, 背景全3D化, 并实现16.9的屏幕比例。 全面采用WXGA 1280× 768高解析度,可以说在

画面方面的表现,绝对能满足众玩 家。人物打斗时的动作波畅、光影效果 来高。而且不同角色的权式设定差异巨 大、一些角色的打击感强剂、另一些角 色则有丰富的飞行遗具。角色性格实 出,可以适应不同玩家的喜好。用复杂 的系统模取了优良的手感。 By 七曜



最强。另一方面厂商还为游戏提供了深 原的斜倚要素、故事模式下玩亦可以欣 赏于大量情节交代。游戏的系统软易掌 惯、必杀技更是绚烂至极。网络对战在 国内尚算责程、建议想网战的玩家优先 选择同线路的玩家。 By 能量块



本作上手很容易,即使及 接触过GGXX也能很快融 人其中。战斗相关的各项 系统都偏向于鼓励进攻,

这也使得每场对局都充满观赏性、各 种技能和连续技的组合让对战时的爽 快感很高, 游戏画游在当今2D格斗中 魔上乘水准。作为原创新作的第一 作, 游戏整体的零质非常高, 网络对 战乐牌十足,只是角色间的平衡性稍 微存在一些问题。

### AJ512E





■13岁以上 ■1人 家用机能的 变形全别2 要比预料中的感觉好一点 点,虽然本来就没有做:。

什么指望,但是1 手之后 却能玩下去, 豐休上给人一种"山寨" 版 战神 的感觉,当然仅仅只是感觉 了。静态画面虽然给人 种恨铁不成钢 的感觉,但动态效果对给予玩家非常强 大的冲击感与掌慑力。游戏的场景破坏 虽然没有100%的覆盖率,但50%-70%的场景是可以破坏的。 By 七曜



真不如玩同时期其他游戏 的好。游戏的引擎与两年前的作品毫 无区别, 故事也完全按照电影的进度 展开。操作上就如金刚变形一般要 杂,对玩家有点者验。一张磁分成 汽车人和霸天虎两派倒是让可玩性大 嫌。总的来说本作还是仅针对于喜欢 机器人和变形金刚的朋友。By 能量块



配合电影上映同时发售的 一款应景之作, 对应全华 台发售本分就央定 和 流作品无绪,事实证明即

使是X360版也没有什么值得称追的地 方, 各方面表现都中却中护, 游戏曲 面只能算 般,太阳光等光影效果倒 是处理得不错、金削们的跳跃、打 击、枪械射击的手感感觉较生硬、执 行各种任务比较模式化。值得称道的 是机器人的变形动作相当酷。By 翅膀

### 人間と3回





■美版 ■BD/DVD

本作的战斗依旧还是各

种类型的 / 鬼搭配, 当 然这个是游戏的核心系 统了。 數王与/ 鬼藝备 的升级依旧存在,这点很棒 因为本 作中特意平衡了整体的策略性,从而 削弱了霸王本人的动作要策。霸王主 要还是通过对心鬼发出指令来指挥战 斗。"邪恶度系统"的设定是为了更 好的完善玩家的专制, 使其成为真正



貌似现在反正义主角的 游戏类型越发风磨, 其中 最著名的就是(霸王)系 列。本作玩家依旧要扮演 **黎思领主,从年幼时期开始率领暖罗** 

()烧茶抢掠,与人类世界展升生死斗 争。游戏充满了恶搞和讽刺,而且本作 大大充实了剧情部分,直程长度也有所 加强。不过本作的古怪风格对于玩家的 道德观有所排战、玩家在进行游戏时也 可能会感到不适(笑)。 By 能量块



不知道游戏的设计师有没 有系统地举习过设计 游 戏的寮景感觉比前作还要 低一个等级, 美式卡通风 格的画面虽然很奇幻,但场景设计的

管御实在让人难以忍受, 视角旋转时 的排献令人头景。指挥自己小弟去打 契德破坏的乐娜被继承了下来 但怎 么玩都有种生硬的感觉, 对于这种 华美式曲层风格的游戏 本人实在是 难以适应。



更多的时间去收集各种要素 这为潜》 的耐玩性连接加工,最大的看点我认为

### 吉他英雄 摩登热曲



■音乐 遊み ■美版 ■卡幣 ■全年龄 ■1 2 4

(官他英雄)系列是近 几年里人气非常高的音 乐游戏, 去年发售的 NDS版欧美销量也是非 常之不错。这次续作的推出也就在情 提之中。本作和前作 祥都需要使用 专门的控制器才能压,手够方面还直 不错,不过始终不如穿用机板把个击 他與。所选取的音乐方面追加了不少 著名摇滚歌曲 整体素质与前作相比 基本差不多, 值得一玩。 By 北井



(吉他英雄 专用控制器采玩 很多购 买了NDS 的玩家怕是和它无缘了。单心 而论 这个游戏在新作上还是比较用。 的, 追加了来自Sum 41乐队的 'Sti Waiting", Franz Ferdinand®) "The Falan"等介名等名的提高批准、音质 也还不错。 By 小洁



## **6門部日**

### 剑与魔法学园2



■角色扮演 ■日版 ■UMD ■金年齢 ■1 2人

自与度法学创心游戏, 早 经不会是里面的各个角色 还是场景杂讲着上去都非 常可要, 印本版上却是 取相与上统的3D还言冒险RPG。这次 的操作在系统和证法上与前作基本 致, 主要是加入了许多新的种族和学 科选项。另外还追加了针对PSP的联 机通信功能、这次加入了随机迷宫。 不, 过好在有自动绘图功能 所以迷宫 苦手的玩家也不用太担心。 By 北斗



功能 以及允许在更广阔的区域内进

**介探索等**。

By小流

这个游戏的第一代就受到 6 根多田京价高时 因为人 显的风格很可爱, 而实际 503D E有高险有限具有块 战性, 部游戏符表里做的都很用心, 实在是不容易的事情。2代承袭了前作 耐玩的迷宫探索型RPG要素 以今所期 待的全新姿态登场。喜欢境战的玩家们

可以充分发挥自己的聪明才智 产造出 最多100名学生的强大阵容,向有去无 回的贫贮矿 介体还言语发。 By 猴子

### 瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿



**一**从68%的量 ■日版 ■UMD ■全年龄 ■1-2人

五个四次场十名列, 田外之 前被丝得比较热 不过个人 \*\*力素质也就一般 / 应该 19.其最大的更声就是大量 的武器安省以及任言的指合了。号称8 万种 直有这必要么? 这次的强化版 改动最大的贸易战斗争应由6人变成了4 人,不过相应的也追加了一起改击使得 难度方面不至于失衡。人设和画面比较 失败,战→节赛也不够而畅,老至病



直都没改。

一起攻击系统、处算是 平常难以对抗的强敌, 也可以获得 胜利,本作还预追加了许多新任务 紀停物, 而而解 跳具 道鼻锥物品巾 大幅增加到40个以上,新色均高的可能 性超过10万种之多。就证BOSS级偿物 也新品加了。复数的只数各级的设定 上战斗变得更富统战性。



这部作品从上 代的时候 6 就遭到很多人的批评、他 9.2代依旧令人关键 基本 上像人 マ前目可信 操作

慈生優 四面不友好、战斗节教施咨等 独点都被完美地继承了下来。应该说法 作者的初衷还是好的 但是游戏总体和 作者巫欠柱 看起未效像 个半成品一 样,这样生势对还说是"对初、者专 1印 题" 為定,長例如春門改造要求"。 看来MMN 的 电还真下线随便信 By 接子

## 初音未来



m SEGA ■音乐游療 ■日版 ■UMD ■全年龄 ■1人

这款作品与其边界游戏,不 如说是 个音乐编辑器更 加来得恰当。游戏中提供 了不同的模式可以游玩,

例如は玩す享受音乐节奏游戏乐趣的 音乐节器游戏模式",以及可使用 音乐节态游戏取得的道具与组件来装扮 初音与疼細的"链拊自定模式"等。虽 然本作的创意不错。但是作为游戏的 系统则不够,而且本人也不大适合这 类作品 By北华



这款游戏以人气声忧的声 (B) 音取样为基础,通过输入 音阶与歌词的方式 东合 成出如同真人演唱般的天 路歌声, 绝对是一款前所未有的包

意之作。游戏基本采用音乐节奏的玩 法、过程略显单调。但编辑模式的内 空比较丰富 玩宴可以自己制作节奉 游戏的内容 包括服装、锯台、舞蹈 动作、姿情、摄影机方向等等都可以 自由设定、适合女性玩家。 By 小师



在网络工拥有绝大人气的 新 整線初音終于在PSP上登場 了! 游戏的主要部分和其 他的节拍游戏差别不大,

除了操作画面有点炫目。让玩家感觉目 不暇接之外,对于节赛的到定十分严格 也使一些新玩家感觉难以上手 不过本 游戏的核心部分就在于Rhythm Game Edit模式,在此模式下自由度频高、玩 察能够将自己喜爱的音乐做在游戏中。 使游戏充满无瑕的可能性。

### 国外游戏媒体的游戏评测



诞生于网络的游戏相关论战文化,本栏目将会选择整理摘录部分有趣证 题供读者玩味。是非对错在这里不会评价,也欢迎各位读者来信来函参与 话题,我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本程目阅读方法 发言者的第一句话为原始话题,以明显色调标点、其后"■" 标识为针对话话题的留言。

### 本期关键字: 退市、战国香蕉、又见三红

发音和》 東投票 卷卷時期 一块机,任他线,那个无进州场籍 ■上线机 完全地的年号即 《■23.2、《北京集团画名籍无土舞节之世,处时,任任城局 效保行一起进市场。 神机理排,■MS至左上位 / 10 。 ■二数以由连接户5300 产品机可全效比较好 《 ■排机用下 或 / 10 。 27 。 22 。 25 。 25 重显 实现他都没得说着在放弃位置 — 要于包括软饰。任果, ■是日本退出世界游戏 业吧, 第一体总码表 次 · 10 ,开发国内同任55区AME, ■此的 5 下段 — 27 可 遗吧, 第一体总码表 次 · 10 ,开发国内同任55区AME, ■此的 5 下段 — 27 可 虚吧, 35 年代的,或此是被软物品," 14 天里包对外全型, 年港的可能日本 定例, 50 円刻下的。 10 年间要是无效公司 (10 并用,任天室) 对比级所有实 取的团团特,例 发力较让它们数据, ■全链数条。 医致情品小期工成为新的游 或之工。 10

发色素K CAPCOM线间BASARA领传开发中? 3560 1573 1582 11最近

很流行倒数啊,来猜猜平台吧~~■官网那张图下面不是写着吗? PSP专用

■ISPSP用个是未来被前的战争失趣,又定你那一定1500 投资 7/m1。 ■时 皮肤 2/m2。 ■ 皮肤 2/m2。 ● 皮肤 2/m2。 反映 4/m2。 反映 4/m2。 ● 皮肤 2/m2。 ● 皮肤 2/m2。 反映 4/m2。 反映 4/m2。 ● 皮肤 2/m2。 ● 皮肤 2/m2。

■我的单65也是上周红的,估计陆续就该有其他同喜的兄弟了。
 ■是的。

 ■悲劇了 - (\*\*)
 ●

### ACTIVISION運営

据《5时代在线》编述,就比,判罚 实案还是示如果果尼达斯内尔考虑能 PSS集价或是其主线编置没有则复改费 的话,集才是是否接续支持833平台。 开始对表尼之后建则关注。PSS的原引 力正在降程。而这使得我们继续支持2 个平台并会变得更加困难。在PSS上所知 XBOX360上的游戏一样能够得很好。就 游戏开发的成本利润收回比来看。300 上明显蒙比PS3好得多。

"他们 像記》為獨称所,因於無果 不並公園的话。PS3的市場占市本連្無等 会養施,如果我但是等現实的话,我们更 能应证已经得此代索尼的支持了。 通比 同时也來不即便原果和仍不全身上,这 特上对家尼的支持。 集后期限 大學 为2010年到3011年期间。 (朝時報) 我们每次其今後基本的地方中的

### 索尼对此事的回应

 们正在同他们进行紧塞的合作,以何消 费舍提供最佳的提乐体验。

虽然这次常尼的激言并没有,则则 示是针对她比此前的"温言",不证明 是人都能看出来如此快的同应以更常中 的针对性,其实就是对"温言"事件的 有对。 公评价这个自应呢。 "礼"和"书",如这是帐词滥调,

### 情非得已的"疆宫"

多年53景期间,朱尼游戏业务掌门等于 一夫昨天明确表示,透期不全下海。 价格,任天童总裁省田瑞也表示、道篇 55万下38855644 Miles

機構市場调研公司NPE的 全年5月、Wite美国市場的 全年5月、Wite美国市場的 美大約为29可合。350的制量大約 为15万台。附360的制量大约为15 可合。附前,Witi的售价为250美 量便宜的一款360售价为200美 可有基础PSS年制售外制资金 美深地比近期的发言例也不信葉是 美正的"语言" "准确实计。应该是希 基础过信音流论,对索尼问理能运用改 经力,通常其尽快遍开53份最初量 而更是使显增加生的的市场上有效。 为 下更是使为显然的一条等见,实 于游戏发行高来说。游戏发行平台的版 就直域大、聚水煤精神器也就变效小 张金和整合规则。



## 我的迷你游戏

— 将自己的迷你游戏心得与大家分享

暗不要误会, 笔者的这句话完全没 有语病。所谓迷你游戏,是指独立于主 游戏剧情之外, 脱离了原本正常游戏模 式的崭新小游戏(拳似于(生化危机 佣兵撤去的要害不属于涉你游戏的花 (糖)。关于淡你游戏的源头,至今已 不可考 至少笔者无能为力 · )。自 号称第九艺术的游戏诞生之时。它就 随着时间,或者说技术的进步而不断 发生着改变。画面、音效、剧情、操 一切要素都在发生着进化。然 而, 仅仅使本质属性加强是远远不够 的。玩家的眼光已经越来越高。如何 保证一款游戏的丰富程度、带给玩家更 多的吸引力成了为游戏制作者们书写的 道难题。于是乎, 迷你游戏的概念 出现在了玩家的面前、并渐渐成为了一



近令人照明 荥约风观。 仔细想想,幸富多彩的、"通效化产品可无处不在的 特度。它有中唯出现在APG、ACT、 AVG等发型中,是至是TG超和等发。 (《差度战士》)中整度到两丝 4 426426-2K、市中后全出现一个超级 游吃的节由另近对成次 "当场价游 为"。 "太阳大级元帝",对通价游 为后,这题位积累了不少纳高等阶。显 与结优爱也分字一册。

### 买一送N的赠品

在一些敏敏效为"厚温"的游戏中,往往会将一些完全脱离于主游效 模式的送馆游戏量于你买回的小碟级 传统的选馆游戏量于你买回的小碟级 卡带中。现在在好好享受工业指数。 作为正概仍如此。好好效松下课题一 作为的解码,对于这些糖品的也现方 式,有些可以住游戏菜单下直接进行 。 是排,而更多的情况下是看他已 中,最今人震惊的迷怀游戏附近海 就过于CG集身化;古巴战力,远



过去看面,在需要数量选择画面中核住 A號不放同對接 F START 全出現调节 美卡及难易度的选单 而此时将关卡数 调节至繁五美、并在同的报下1P手柄 的上 A、B键和2P手柄的上 A、B 键时,按FSTART,大规则型的占巴战 +就会採身要为 个目式风格岩层的射 击游戏 玩家操作 名忍者,通过投掷 **车里创攻击天空中飞来飞去的敌人**。 \$\( \) 有尽头、直至光荣牺牲。现在看来。 SNK的泰思纯想令人拍案叫绝。它令司 惯了输入长串检技后生命数变为30或主 角无数的平衡被校的FC机等们看到了 一个全新的世界 与然,这个如神来之 笔般的设定固然令人印象深刻 但其间 试方法实在是太难太难了 技不 知道当年有多少同志知道并使用 过这个秘技, 请姑且想象一下一

个无名的途价游戏难度陡然增加了许 名, 其中敌人尸体落地时带右得长时 间攻击判定的变态设定最令人无语。但 是,其颇高的耐玩性令笔者在其中执着 了得不一段时间。另一个意思的例子就 是 太鼓达人 紧列。自初代至今,这 个单纯围绕磁击鼓点的音乐游戏玩法 从来就会发生过大的改变 NAMCO 54横游戏界多年,不可能预见不到这种 单线式发展的弊端。所以,在新作伴随 新曲目降临的同时、总会有若干个全新 的途价游戏飘然至玩家面前。这些途价 游戏大都构思独特, 玩去新颖, 画面 诸新, 常常令人拿起了就放不下。 每当 本人的女朋友将本人的PSP拿去玩时 对于 太鼓达人 , 从来都是草草打完 两首歌了事。但是, 她却往往能够长 时间沉迷于那些, 游戏之中。也许, 对 千%作人来说, 多开发一个这样的微型 游戏成本潜不足道。可其对游戏的整体 耐加性的扩展及力能对暴起平所有人 □文/神崎恵と介 想象的。



## METAL GEAR SOLID

## "和平使者"背景猜想 1964年.

,高男天在家尼发布之上宣布, 即中使着)。高度的MGS前体(含金金色素规定 工技的男列聚体。游戏上角第3代的 和或者 ankel E 員 Boss , 故事之的 的对向是MGSS的10年后,此级是1970 在代。《总章·本林相由他领南率师 MGSS的含音班子校入制作,由此也可 见看四本作的地位音形之,相当值解 我们再恢,是简单不称的地位音形之情报 我们不妨害他意识是所是一下本件可能会有的一个本

首先是游戏发生的时间,因为确定 是"MGS3之后的10年",3代发生在



1964年,第么本作自然就发生在了 1974年,这段时间正好是著名的冷战 时期,根据官方年表。这10年中发生的 重次审件包括。65年56 NT进入ARPA 国防老省高等研究计划局 )。68年 E v A 皮 外 关 F · 69 F S I G I NT 建 立 ARPAnet. / 10年 G F N 管 等 F C X 部队 发动叛乱、爱国者得到全部哲学卓

及原本的原则。 10年 GENF 带领FOX部级 发动叛乱、爱国者得到全部哲学卓 遗产(MOP的故事)、71年 BB建立 FOXHOUND、72年 号称之子 计划执 行、双铊 实际是一舒 属生 在海水和缺的原生段。除了介绍会

在海水吸水的排率段、除了价明之 达时期的"本班价"转型之外 斯特尔特型人 先后出及「几句头下城市的名义名言。 包括美国斯廷区"供养品" 化亚磺胺的 "维 78柱 全体范德罗·威宁迪的"另有名" 这甚至他在德罗·威宁迪的"另有名" 对和平生后为亚祖或等"等、这些语句 的出现。是无证而为88年或FOMIOUM 建立型为种事的行为效了位于 更多的 用于相信在海拔物中全有证据的"

### 美服提供MGS1下载

个人左右平分别按住两只手摘,

然后用嘴咬着 支笔艰难地去点

下START键的猥琐情景吧···不

比略显简单的(古巴战士),这

用议论了, 我承认那是我

### MGS完美合集

在KONAM 的发布会提交的MGS 系列游戏名单中 除了已知的跨平台游 戏"崛起" PSP专用"和率使者"



其实这种所谓"辛美合族"就是将 PS上的1代 两准盘 以及PS2上的2代 与3代捆绑有 起阪黄 資中的3代稅 最初版本,而不是后来包含了MG1与 MG2的那个特別版。这么多游戏,虽 依老了点吧,不20美元的价格图也 不贵,比较适合有收集要好的MGS玩 家,正好可以借这次机会一例打尽了。





上期本栏目 介绍了Snake的 美版配音演员 David Hayter, 有读者朋友表示 希望在介绍各个

角色配音演员的时候,能同时介 组美版和日城的配音演员。道 这个建议不错,接受了。那么, 本期先十上Srako的日级配音火系 明夫吧。下期开始得到价价组该 备色的家庭和日级配音。

大家明夫是日本非常有名的
一个声优,也是原列"侧用"的
声优,在4代中 大家配出来的
5mina在实况中带了一丝明庆,声
线体电热约带上了一丝看穿人世的
线路,把一个越端老手的低槽架

# 名校武艺帖

我曾经想过 一部真正成功的游戏 不仅需要新方法和新色意 还需要 经彻起预大的常验。因为投入的设也越 多,所遇到的图准和坎坷也会越多,而 这些东西、都是必须要面对,并且尽 切力量去多服何以的。

2005年12月8日,对我来识是个永世难定的日子, 款舱入投多年理念的游戏在这天发售了,设辖,正是一龙如》。现在的游戏市场中,有很多精立
开发制作的游戏,最后卖到35万套叙制语了,对于一数块了。而和时间开发



### 龙是如何诞生的

者很多人问过我 个问题,"你为什么要开发 发如 呀" 对于这个问题,我在很多场合都回答过,也想过很

 进行了重新调整。我很多原来的部下都 在调整中加入了新的部() 这是个不小 的变化

当特別主発在 今け支前展明。其 支前原面的各种环节。公司所以第、开发特徵、写 作企业、客户关系等一大堆中型制度。 行企业、客户关系等一大堆中型制度。 行力值。不少生等甚至限入度运作等的 状态、下 步的工计点处理解。 我學別 月 今主息、加等单在业份开展 安新的党外、格性的调点令关系发生变 化?由我自己学自之项。 吸出 数自己 等等的有效。 我是不是一个人,就是一个人。 等等的一个人。 我是一个人。 我要做 然写一个一个人。 我是一个人。 我要做 然写一个一个人。 我是一个人。 是一个人。 我是一个人。 我是一个人。 "我们是一个人。"

确实、构建 个条何的自是个非常 有趣的设想、即使是同 新公司, 下的 部门之间也会学育出级率不同的文化, 这个设想、对我来说既新解又具模战 性, 不过我也想过, "想点最不错 但 实现是有多少呢"。"他意和我而可 以保证,但实际发现的价值量师"。

以标记,但每样发来8时到每重年 . "太天真了 " 类似的声音 直回绕在 耳边,这不是件容易的事,我很考楚 为此,我陷入了床来的苦恼

不过,我把你就确生"一个新想法。 任何开发项目 都使被通信着 弁釋式在反 复不停地做 这样可,提高工作效率。但 也規制了开发新計學就,目前很多项目都 是用着这条路线在走,如果作打破这些条 条框框。根据项目的具体情况,开色最适 自己的方法。那情又显不会好起某呢? 如果依赖他等的方法。项目开发出的作品 就球性有所支援。任务。开照方法是17 有必要的。毛之如同 。2都高味着在全新 的效感性作金融的东西。

### 狱火的考验

从此以到肢开始了一寸包的名称被 定为"OGRE"。这个代表经力巨人的 名词、意味着我将用全新的方式来完成 我的计划,能像巨人一样高高耸立,吃 下不服

在这之后,就是日复一日的工作。 计宽 设想 着手、实现、我们一直在 重复看这样的工作 不同的是,每一个 环节都尝试使用了新的方法, 并想了很 多新颖的声子,因此开发过程中时刻都 有新鲜的要素出炉, 但是、充实之余 也产生了不少新的烦恼 要知道。事 食井下是那么 帆风顺的,原来的设想 有不少周至了实现的困难 技术上的。 构思上的、很多、《开发人员都非常苦 恼,难道是我的才能不够? 我又 次在 脑中把这些整理了一遍,有些事情,看 来要抱有相当觉悟。 款真于成金的作 品 私人的考验是少不了的 现在经手 的项目是如此,今后也将如此,优秀作 品的打造、必须要习惯这些。

## BOSS档案!

运动线等的名单 健士的生涯——唐子路底是 No 013

相信一機則对莫丁这个名字已经是 與名無公子,不光是在神话環境、在時 或明或莫丁也是处处皇寿子,天他和新 被針的成名也是相關智利,在《最終幻 想》系列中與丁是作为召唤自出现。而 在根據其常的對戏中,與丁則成为了 BOSS,比如《北歐战神传》、《與丁 車石》。

内观管漆雕的光芒,就动起颤抖 的气度。斩铁剑: 如果说巴哈姆特施 人的感觉是孤歌,那么臭丁则显驰出 一种极美庄重的威严。白马银枪、独 格实风、斩铁剑所到之处。不管一草



1.臭丁也是《最終幻想》系列中知名的 配劑之一、经常作为BOSS和召唤善出现。

一本。美見最高 水給拉(ヴァル ハラ Valhalla 解 亡了約美見要集 之地)的主人, 女歌神面尔基里 (ワルキュ レ

Valkyrin 與丁唐 下的女武神,负责将英灵们引导去英美 章)的主上。

北映物店中的直南等、也接管为成 株、原地、直接上交替与系信誉总の (スレイブニル Steipnik)、変態是最 世界時(エンドアラル Yogorasti) 列 登界時(エンドアラル May Annu Annu Annu 全の時)、能式即名の中心、手上流管 変征者計画的接い気金能化・大変 技工之差 ベルセルクの話 Bernatus (中の) 大概認識物理資金作化・大変 (中の) 大概認識物理資金作的。

肩上有两只分割代表者思维和记忆 的乌鸦。身边有两只分别代表着贪婪和 暴食的狼,在谘神之黄昏之战中。被魔 独芬里尔吞进肚子里而死亡。

集丁是《最終幻趣》系列中的完 地報幻器、从3室9都育量場、必系技 为著名的"四線尼尔之楼"。 兩最强召 映技为"新装制"。 「新铁制"是更失了 制作小组原制的战斗技能、原形是真丁 的神制推拉帽(グラム Gram)、高 ※加高对路、全体一曲

必求、这也是與丁皆 受者除的原因之一。 新被刺本頭上是一 种日本刀,刀刃模其 幹利而且本身材质非 衛整硬。 能從易新節 網接並而得名。 集丁

刑款原同符名。吴 ] 的超高人气主要源于在北敦神话中至高 无上的堆位和无与伦比的力量。在玩家 使用它的时候,心里有一种能对神下达

與丁是阿萨神線(Antir)的主神,與 第三被认为是與丁的日子,在市方加日耳 曼地区像的名字念成前镇(Wotan),风 (Wind),本(Wood)都和他的名字 有关。由於曾经受情形之苦,因此他也 被於为洛神或是校列台之王。

他好战前长于智谋,用自身制能贯穿碧北欧神话游泳的赤湖海境。 一代城 神巴城将军的心中的理想或托兹是死后 能回到北欧神活中的城神神殿、这一名 托支撑着能走过人生里程,取得一个又 一个战争奇迹——战神不死!





### 拥有不死之身的漫画英雄

金剛狼, Wolvenne, 是出现在美 国位奇 MARVE、1 漫画中的虚构的 超级革耀人物。他的首次登场出现于 《禄巨人》第180期(1974年十月)。 直作家Len Wein与艺术指导John Rom ta 设计, 漫画家Herb Trimpe绘 画。从1975年五月连載的 (Giant-Size X-Men》开始,金刚狼被编入了X战警

\*All New, All Different" 团队。 **金刚狼的原名为詹姆斯·霍雷特** James Howlett), 化名"罗根" (Logar),属于变种人的一员、具有 动物敏锐的感觉,强化的物理能力, /可伸縮的優愚利爪,以及迅速的再生

能力、可从所有创伤、疾病或者毒素 侵入下快速复原, 因此他的寿命也比 正常人延长许多。在"Weapon X"的 "超级战士"改造计划中,他的骨骼 被人注入了坚不可推的"亚德曼合金" (adamantium),从而使他彻底拥有 了不死之身。

从1988年开始,金刚狼开始以主 角的形象出现在动画和电影中。他是 20世纪福克斯发行的(X战警)系列电影 的主角。由体,杰克曼饰演、最新作品 为2009年放映的〈金刚狼起源:。2008 在五月、金刚狼在知名申玩娱乐杂志、 Wizard) 所选出的"有史以来两百大漫画 人物"中排名第 、六月在 / Empre ) 杂志流出的"五十大漫画人物"中排 名第四。

### 投身CAPCOM格斗战场

和金刚狼有关的电子游戏可以追 網到BO年代的/金刚狼 (NES)。 从8位机至,16位机时代、以他为主角的 游戏作品就有几部、但是我们所熟悉 的金刚独更多地出现在以X-Men为主 题的游戏中,其中CAPCOM在CPS2基 板上推出的 X战警 、、超级漫画英 推〉和VS系列格斗游戏是图内研索器 熟悉的。这些游戏借助CPS2基板的图 影处理能力和Q-Sound系统的音频等 里, 为研究展现了宣美的20核斗海 出。其中、金刚狼与X-Men队长寨克 罗普斯作为最主要的角色、给玩家们 留下的印象也是最深刻的。从1996年 到2000年前后、安刚狼在6部CAPCOM 的格斗游戏中登场, 其委厉迅猛的必杀 **技成为许多玩家的最爱,其中在、漫画** 基礎社CAPCOM 2)中 全原.独有两 个不同的版本,其中 个有亚德曼合 全學数

和金刚狼一起在CAPCOM游戏中 登场的角色,大部分来自(X战警), 包括独眼巨人、风暴、罗可、剑齿 虎, 加林诺、万磁王等等。距离第二 作品的丰富,蜘蛛侠 绿巨人、美国



队长,秦涛,黑心等惊奇漫画读者们 耳熟能详的角色也投入了Marvel和 CAPCOM的混战之中。

### 与电影改编游戏一起出名

在CAPCOM的黄金时代结束之后, 金刚独与其他漫画英雄逐渐淡出了格 斗游戏的视野。但是在2000年之后, 随着各种漫画改编电影的复兴、以《X 战警)和 蜘蛛侠)等作品为代表的 好栗坞大片两次给人们带来了视觉上 的巨大冲击,与此同时, Activ s on等 专门从事电影改编游戏的公司也把这 些作品搬上了游戏舞台, 以及(正义 英雄联盟》这样的杂烩型游戏。尽管 这些攻编游戏的素质相比CAPCOM的 动作游戏差了很多,基本工每推出一 部都会無评如期, 但是这并没有阻挡 喜欢美国漫画电影的玩家们购买这些 游戏。在电子游戏日益商业化和快餐 化的今天,金刚狼与许多漫画角色一 样,已经成为宽行文化的一部分。

## CAPCOM电子的猛者 猛者风云录:加藤弘事篇 ⑴

### 加藤弘喜

,使更多姿态 过游戏屏

原CAPCOM第4开发高原属。1976 年4月22日並、1994年在横滨国立大学 经济学部毕业之后,同年4月进入 CAPCOM, 担任《组化党机:代号编》 尼卡》的导演。后来又担任《唐集》 人》等作品於设计工作

### 没有根性,但是有才能

在该到进入CAPCOM会社的动机的 时候。加重弘富泰现出他的叛逆精神。他 当时在公司整进事。一般都要有 说 上面的人的融色。另办和不努力与升票 **业**类类素类。 对平线等点编程学历史

就想,游戏界的公司内部风气是不是新 第一些呢。这些公司都被年轻,而且自己 的努力工作更容易得到认同。接着一个有 **炎赌博的人,因此对于自己的前途。**他 想赚上一把,当然我的父母是反对我这样 微的。在北大學之首当然不能这样做。但 是形实表框字框、自己还年程、就赚: 把试试吧,我试了一下,发展这里的环 境不错。而且我也是交易劳。所以参 :式法字投事學罪

体制僵化的公司,费非常厌恶。当时我

加藤的老家在大分漫。家可曾正列 着港口、最子尼吉县一篇柑橘园。 多洲 的时候。山屋的猴子没有东西吃、煎汤 猎人们把打死的野猪泡在海中,用海 権制務與可以有效地防止層叛

是指生活不分家的农村美 个主见的容含就因为难以忽耐湿 苦的生活而误学了。之后他改考文料

参加了橋湾國立大学的入学测试。 油農弘書和小學的時候普遍打造書

但是技术并不好。当时他和附近 举生用确定次都划决。结果被作为表 手前川崎三振出馬, 这对他打击很大 后他就对排除失去了关键(原便说: 崎亮次師在后来成为职业棒球选择 **美力于东京养乐多队,观在是东京电影** 着一度沉迷问意,但是当时的惟做什么 据没常性、所以最后没有在体育方面原 得什么奥出的政绩。——最来说,游戏和 作人都具有一定的适应性和坚持能力 **等们见到的游戏制作客大多是这样**。但 學能们審察体育能力和创造力的發展的 耐酸,也往往都表示出头痛的样子

作《优秀皇罗尼卡》

**以** 編集由于川崎的打击和

不能演革地说是"金

5年开始,由于CAPCOM会社 和世書等公司集告合作、为表號加 首献全3D方作《生化危机·华兰》。



卡》,这是CAPCOM会社在DC平台最初 传的作品,担当《生化危机 代 **考定卡》导演的,便是加藤弘書,这也 美加藤弘書第一次担当导演的作品** 演作并不是由CAPCOM 制作的。而是CAPCO 世事的开发 加麗弘實數是CAPGOM的游戏导演

《雅罗尼卡》推出的《生 13. 的故事性过于薄颜。8.美 玩家层普遍的不满,针对这一问题,加 **高站事决定省手辖加大故事性,而负责** 剧本的还是2代的编剧杉村升。加藤弘謇 復濟楚地知道,世裏的开发部门虽然有 

# - 櫻井政博の

本期焦点 My Video Games Collection

在Project Sora (任天堂在2009年 与Sora共同成立的新游戏制作公司 由 柳井改博士管上成立不久的时候。我告 另,了从制作《大乱斗X》时代就 起工 作的高田马场先生,搬到了饭田桥附近 的新工作室。当时别人问我 "你住 的地方离工作单位还这么近吗? "我 回答 "是的。"

从社员时代开始, 我的住处一般都 洗择在密单位不远的地方。现觉得这样 省下来的时间可以拿来做更多工作。说 到撤家的感想,新的地方附近可以吃到, 不少好吃的, 真是太充实了

但是, 每次我都为如何处理-



大堆的收藏品苦恼。除了私人物品之 外,还有许多公司的东西,包括许多游 炸机和软件。

如果我面前有 位美女管家的话, 她一定会对我说 "不要的东西你就扔

掉算了。"但是,这些游戏收藏品,你 真的 点犹豫都没有就舍得扔掉吗?我 不是 个喜新庆旧的人、尤其是对游 戏。我不喜欢把游戏卖到中占店, 平时 都很细心地保管着。

因此,在搬到新家的时候,我遇到 了前所未有的游戏收容问题。除了楼在 望 4 上的收额之外、我还在公寓的座房 借了一块地方存放多余的游戏, 连床底 下都填得满满的。但是我还想存放更多 游戏。不知大家平时有没有这样的烦恼 呢? 我就把自己收藏游戏的方法向大家 介绍一下,以供参考。

光磁载体的游戏是最便于收藏 的。现在外面有很多种光碟包, 我实 来游戏之后、一般都是直接把游戏盘从 包装中拿出来, 放在光碟包中。这样做



可以节约相当多的空间。这种收纳方法 帮了我很大的忙。试想 下,如果几百 张游戏员都原封不动地放在盒子里, 堆 起来的话 真是想一包都头皮发麻。

至于游戏机的申责练和手柄。以及 崖初杰体, 这些东西尺 †相等不大。我 般都是把它们放在尺寸含适的塑料箱 子中, 按超机种分 1別率, 想用的时候 可以很方便地拿出来。至于游戏摇杆, 最合适的方法是放在可调节的架子上。 即使是很狭窄的地方都可以放得下。

最让我烦恼的是PSP和NDS游戏的 收纳,这两种机器的游戏,即停押外藏 装都扔掉,软件还是很难摆放 因为 PSP的UMD允益外壳的形状不适合宣 接堆砌。而NDS卡带又太小,随便放射 话很容易弄丢。正在我为如何处置这些 游戏着急的时候。我发现了一个 6适的 收藏工具。一种带塑料将子的箱子。格 子的尺寸正合适放買UMD和NDS卡。

在為对收藏整理室生之后, 还要给 它们贴上标签、不同机种、不同类型。

不同系列等等。这样就可以很方便地寻 找自己需要的游戏了。专门用来打印不 干腔标签的Tegra可以设置文字的字体 和尺寸, 印刷和粘贴都+分便利。 次样 做出的标签,十分整洁干净。

喹·剩下没处理的就是几百盘FC 游戏卡带了。还有许多以前的旧主机。 真是令人烦恼。干脆把它们都扔了吧。 但是这些东西都是辛苦工作的结晶,绝 对不能扔掉啊。

对于许多玩家来说、游戏的收藏确 实是一个大问题。随着时间的推移,大 家收集的游戏越来越多, 到最后游戏的 取合格成为 个比较难决定的事情。随 着网络的普及,下载游戏成为主流的时 日不再逼远, 到时候大家都可以把自己 喜欢的游戏存在各种存储设备之中,虽 然方便了很多,但是觉得少了点什么。



念一时间还难以转变的缘故吧。但是在 未来的某一天。我们的后代终将不再为 游戏的收集而烦恼。





在电子游戏的发展在日本初现端倪的时期就 投入游戏制作 业界传说中的伟大人物。作为一 个PC饭、在Apple主机流行的时代因为买不起新电 諮 所以为了奖金参加游戏制作大赛 这就是他 步足游戏界的最初动机。

中村光一的参赛作品《Door Door》获得了 等 梦 并且被正式投入商业销售。当时获得游戏设 计大事优胜奖的森田氏设计的《森田将棋》系列 也十分有名。另一位获奖的堀井维二在后来与中 村光一成为好朋友。两人都与Grix建立了合作的关 系。成为DQ系列最初的制作人。

暑假一到各主机的价格开始走高,买前做好功课非常必要,应优先以新型号为先!

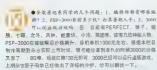
# 自关族的家

果然《变形金刚2》不负众望,给此片挽刺没有必要,这是冲着粉丝去的,影评人请边靠! 划时代歌王离歌迷而去,六月份从湖人夺冠大兴奋到失去偶像大低落,一天一地让人崩溃!

本期制作期间不得不设是让本鲜非常失望,基本上设出略让我心动的游戏。办公室那边 ( 无现款路) 旁丝众笔基至影响凯其他 游戏的好环计论, 让人不得不得一者口水。ID级别游戏真的没有希望 丁鳴) 难道追求是斯淳受巴总罪吗? PS3和3080至派作 明 电影游发生月震张上台承。上期除令过达频度该取下两五天。( 冰河世纪3) 游戏度聚尾等场代处,但绿妃成就好牵……

——你们好,我的名字叫唐旭东、这封信中有我与我的同学的来信(风、确切的说是ENS—件,邮寄成本好高),有 王继鑫的,有凌明的(她是日本同学哪一),有沈康的,都 是我们的心血。我们的学习任务已经很重了,如果这些内 究不赞在《电散》上可是对不起爱们啊!

好,看在你对本群刊登末信的几率分析的如此透彻,加上你们这么多人一起来信,布本炸势单刀薄,打不过你们,就都登了 吧 下面来信逐一接受,优先你们的提问。日本同学的来信则是 直接扫描上杂志,也谢谢日本同学对《电歌》的支持,FF的画投 们很喜欢,已收藏,掷待你们还集体的下次来信。



◆承振《高用学的古序》,此是口景纸,希望以后多利学是口景长楼的清息。 朴托:答 沒问题。口袋妖怪每期作品的消息(电影)都不会翻过,并会在第一 时间制作双路。另外,你也可以但塞木叶兄弟刊物(口袋递),是专门以口袋妖 怪越树为生的专门思。相信传著到后金割场量衡 所以在买之前一定要准备好 金备省物保持净据

●安徽王昭鑫(外号:老大)同学表示: 我是生化饭、《生化5》推出之后我那个 激功啊! 把玻璃看了四遍,只可情本人只有PC和GBASP,其他主机一概没有,因 此 · 我想问一下《生化5》的PC級什么时候会推出啊 答 粗据目前CAPCOM



公开的时间,PC版〈生化5〉的发售时间为7月,但没有公布具体日期,希望不要 拖延。本群也很期待PC版,并希望画面上能够带来新的冲击。毕竟CAPCOM近 海军对PC游戏现石或套、参考已经推出的PC〈街霸4〉即可知晓。

商军对PC游戏级有或意、参考已级推出的PC(饭需4)即可知晓。 ●国复变银日本读者空田小百合同学 感谢你对杂志的热爱,你们的未信在编辑 部所有人手里都传阅了一遍。接下来"中国玩家您动系列"会险哄找出很多关于 FF的风容、当然PO也不会推过。同时感谢你随信则帮仍精美画作。

最后感谢安徽合配市四十五中的电软粉丝 期待你们的下次来信。本期杂志 抽茶特送你们四位每人一顶时尚绿球精。

北京雷云的京京同学就"日站讽刺中国山寨"一事发来漩烈言论,在此不便刊登,特此告知京京同学来信已收到。如今考试已完毕,祝你暑期开心真玩。



#### 来自塔克拉玛干沙漠

一新疆库尔勒96365部队174分队 的战士彭宇来信咨询 还有五个月本 人就退伍回家,想好好补下游戏瘾。

目前有PSP一台,但不能满足数的需求,我一直在 PS2、PS3、360间徘徊,不知该买哪个? 本人较喜欢 RPG游戏。另外PSP的《宿命2》等感觉很不错,愈 犹未尽,还想在PSP上玩这类游戏,能否推荐一二

数量想来够玩到退休了



## 山内爷爷真够爷们 浙江縣後同学来信表示 听师

PSP的《GT赛车》能赶上PS2的 《GT4》,甚至更高水准,是真的 吗?那样的话,PSP的潜能离是无极限啊! 山内爷爷 真鄉爷们。只追求质量不求數量,精益求精的职业精

 不满 并含色之类。惟《山的文文 中言相之。中。"《 特PVP 如此《 李颜文明》。中等文字。 的诗《成年号 集解码 核杂 在明年春节,在大手一定。年 附 司政 定是不久然 概念。等方便 以下:"



排据自前言为提供的数块头看。PSP最后直面上 管理数度用则以 在是一一代案用,那是完全个可 能的。 電院我们可以肯定。山内必然要确立SPS由或 直面重点的标准。但单度。SP的性能是不及PS2. 所 以线打电路PSP。(31) 为SPS上的排散等车床上次。 61°、上划对比(山甸2)、应该是飞跃了。大家不 全级仍着掌部间接来用战费。是正未来的十年, 这样允许及还是无法实现的。另、销售部的、提肯定 会程队和等的时期。



#### 最近考试多、搞得我有气无力、天天无精打采、所以我决定放假后一定要狠 搓一把360,好好发泄一下 游戏我看好《虐杀原型》和《金刚狼》

-山东 赵丹阳(●外号:月下守望 ●丹阳同学对于今年E3上的索尼表现相当激赏。并总 结为"新机型、新游戏、新震撼",相当合我们素饭的恋 虽然常尼在缩小版PS3上及给榜闻 面子、他PSP CO的文法额已经是够让玩家讨论好一阵干了。确实没有必要自己兄弟互相抢新 闻头版,根据当前的情报、索尼很有可能在今夏的发表会政东京展上哈出新型PC3的明确答复、并在明年三月 前上市。暂不清楚的是缩小之后的PS3会在性能上有什么简化、但肯定会优先降低成本而取消一些配置、具体

在们可以再等两个8月即会揭晓。) 赵读者在来信中给中国游戏业支引 支招,建议中国能够少些保护多x 些开放 一 固守就等于失败、更

别说像中国这样本来游戏业处不及 达的国家了,再围守,再保护、怨崛起就更 难了,所以中国游戏业向要爆起就必须打开 国门、学习世界的先进技术、在竞争中求发 展 我相信中国游戏业崛起是早晚的事、并 且如今山寨文化盛行、从基种意义上来讲也 是中国电子产业进步的标志。只要政府正确 引导, 相信会取得更大的成就

有没有发展有没有前途。关键还是看看 没有我们自己的东西。你看中国的动漫产 业, 振兴计划推出好几年, 被揭来鼓捣去鼓 捣出个〈喜羊羊〉,也算有所成就。东西好. 就能火,为什么总是火不起来,原因还是在

根上。别人发展了几十年的东西,岂是你一朝开放就能 超越的,没个十几年的奋起直追发帝团强,再加上"抄 表"、"模仿"、"盗版"等捷径、才有可能和先进国 窗拉近距离。现在游戏的发展方向有两个,一个大投资 大场面, 另一个是拼创意拼点子, 前者的代表有(战争 机器2》和《最终幻想13》,后者可以看着《WinFit》 和(八)大星珠)。这些游戏给玩家带来的冲击和在各 自领域中取得成就,都只能让我们看到差距越来越大。让 本胖感到哭笑的是,一方面我国市场大力振兴网络游 戏,一方面把网游归于到"电子毒品"的说法仍旧时常 见诸报端 这是何等的讽刺和矛盾。看到这些,本



美国游戏开发者只用了四五年的时间就扭转了"日 本是游戏产业第一大国"的局面、用的办法不外乎' 画面比你更强、游戏比你更赛、音乐比你更棒"、当然 还有着人家本身就有的技术优势和文化优势等,小 日本干不过美帝也是正常的 我们要如何找到一个 属于自己的点来切入、很重要 虽然日本游戏产业 的王者地位不在, 但起码人家还有DQ, 大不了"不 跟你玩", 照样有钱赚 这样的模式和产业, 却没 人能够复制得了

胖暂时也就不报希望了。像神游,像其他一些山寨游戏 厂商,活着先。



#### 我一直都在努力推广电视游戏 因为我发现身边超多同学课余时 间只上网吧 甚至他们许PS2都 不知道 看来中国的游戏根基还 不稳, 要发展也不太现实 还需

要更多的"我"去奋斗。

-安徽 胡巍(●胡读者向纸者进荐了他王 今没有救弃PS3的原图---《战神3》 但本 群 表得 系向胡蜂者推荐其它出色的PS3群 戏, 例如《神秘海域2》、(悉魔之魂)等 等,这些游戏都超强,你可得试试 明读者通过回画卡

向大家透露其一大乐事:初玩PS2时就装专家、答朋友 去玩《七龙珠》 玩得正兴奋时、屏幕中的悟空突然不



像《恶魔之魂》这样的游戏、品质无需怀疑、纯属慢热型游 22. 首发销量糟糕。随着玩家的口碟逐渐热速,基本上可以说 达人不能错过的作品 这游戏很挑玩家,各位不妨试试

华的爆气、我很严肃的告诉他: "悟空要交知信界王奉 了"可眼看着屏幕中的人已经有了二十多次程、还 及停 我抢过朋友手柄一看, R 1键已深深陷入槽 里 于是被电玩店老板唱走 -1

的确如胡读者所说,目前国内学生围娱乐的主流还 是PC,这是不得不面对的现实。本解与北京菜蒂名斯 戏店波士闲聊,他沉重的告诉我现在购买次世代机的人 多县上点年纪的人。我们经过一番讨论、也不得不承认。 学生们更喜欢成群结队的到回吧里杀个天昏地暗 比 较起单纯的游戏, 网络的乐趣的确是丰富太多、这点 可以从索尼微软任天堂都花巨资投入到网络环境平台 的建设和架构中着出, 他们都是为了让痴迷于网络的 玩家能够黏在游戏机的网络世界中。像SONY的 HOME、类似于PC网络游戏的虚拟世界对于游戏玩家

平台还多是一对一的下载和消费而已,能够让玩 家在网络中得到更多自由和乐趣的纵深向体验开 发得还相当不够,SONY的起点不错,可惜 HOMF的世界还是太小, 希望今后也能够在 HOME中带入更加真实的体验(是否可能按国家 划分, 玩家可以通过虚拟方式穿梭于各国并体验 到不同国度的风俗和特色 - 不过这样貌似投资 会灰常灰常大。←此处不是错字]。不过,电子 游戏毕竟无法与已经到来的"网络生存时代"相 提并论、电子游戏还是单纯的、甚至是网络生活 中的 小部分而已。我们可以理解为什么很多玩 家喜欢在论坛上源水侃游戏郑点事, 连玩游戏的 时间都没有。

来说的确是相当有粘性的, 可惜目前 家的网络

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价







感谢您的支持。我们编程据读者每期对刊物的评价作出面 整和改正,请您认真填写下面的调查表、您的参与是我们 T化的动力、杂参与《申载》的内容等处理:

你的在医療 或黏膜片)	姓名	
	性别	
	年龄	
	职业	
	电话	
	QQ	
	外号	
	邮编	
<b></b> 系地址		
- mai		

《请详唱编》的的体验与影声为产 有便收 与作取得联系 共國國部 松野 京中 ○ 3 m 1 25 - ( 日 × 10 前前 100011

37個		□ 37°	U-8	M IN	±411	
整体	效果	□好		於 □ 利	音	
2.	你觉得	- 本期間	e族的家	内容如何?	有什么难让	ġ.
-						
3,	本期	你最喜欢	的三篇文	章或栏目	是	
1						
						2000
2	_				_	
3						
4.	State And	March March	SCA drawle	Andre (Arter)	与我们分享可	
9,	門大	<b>新班美地</b>	MAKSTAK	SETTING K	1号类形况亭*	21

5、本期"期末烯烯" 哪位编辑的回答你最满意?

□七曜 □北斗 □数子 □风林 □翅膀 给全体小编出道题吧? 我们将选择其作为下期烤场 的主题,并有礼品相送:

8、给匈家的留官请写在下面,地方不够请用值纸



«地方向杀士、致有机全得到"原装MLB美国大展景梯政策"。 中奖名单谐参考下期本栏目第四页。

本栏目刊登几率50% (电子邮件): dr@vgame.cn

大话电玩
锁锁保对PSP Go的看法? 说什么都可以。
今年上半年內,你花養时间最多的游戏是釋軟?
就《最終幻想13》目前已经公布的资料,谈谈你的看法。
电击收藏DVD
您想在游戏天下事和小沛聊点什么?
<b>请写出本期</b> 您最不喜欢的栏目,并说明理由
您认为拥有的栏目还有哪些不足,请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容?

7、你觉得在天空的游戏还好玩么?

9、暑假你惭啥了?

8、你觉得PS3是否有必要恢复崇容PS2游戏的功能?



#### 我要买齐FF7

- 内蒙古郭子杨读者写道 第一次 喜欢的惟一一个RPG---FF7, 老实说

这还要归功于《电教》, 252期《电击 收藏。提供的电影激起了我那残缺的回忆 不过由于平 时未深究甚系列、慢得甚少、因此请家长帮忙列一下 FF7系列游戏。我想定齐程托了

FF7系列游戏案劢有高有低,好在衍生游戏数量不多, 收集起来难度不高。另外,由于FF7初作也有PC版本。 不知道郭泽者是否也打算收···这个可能难度大了些。FF7 系列游戏包括 《最终幻想7》(PS、PC)、《最终幻想 7 国际版) (PS)、(危机核心 最终幻想7) (PSP)、 〈最终幻想7 寒伯拉斯的挽歌〉(PS2)、〈危机前奏 最 终幻想7 (手机)、(最终幻想7少年归来) (DVD、



BD1。以上这些,除了手机版恐怕国内收集不现实外, 其他都应该很容易收集到。而且初版已经登录了PS网络商 店、研究可以通过网络购买下载和PS3或PSP中游戏。另 外。谢谢你客来的电影海报。



#### 哎 最近好想有台PSP-3000, 不过价格好 贵啊 只好慢慢等,但哪里是个头啊

一广东 陈伟鑫 · ●陈录者順便提供報思 莫话一则: A、B、C是好朋友, 一天, C打 个喷嚏、充水喷得A和B满脸都是。于是三人约舒以后有事说 声"小心了" 又一天、A、B、C共床、怎然(说了声"小 ~ T", 于是A和B把头缩透被窝里……原来C对了个玩? PSP-3000最近价格好调上涨,让我们再次认识到 了——有便宜的时候早点占这个道理(笑)。这样的事 锋相信在PSP GO身上必然要再次发生,对于那些认定 自己早晚要买的玩家、不妨在机器价格稳定并在你心里 价位上的时候就入手,若非要等到破解之时,怕是要付 出更大代价。PSP-2000、PSP-3000都给我们上了生 动的一课。况且,根据经验,越早的型号性能越好,质 量越好,目前除了360外,无一不是这个规律 微软也 算是让给我们见识了美国主机的厉害」。总之,想买, 手头有铁,这两项都有了,买之。犹豫不得。



眼镜蛇和大象约会,寒暄一番后说 "来就 亲昵, 还牵这么大头猪, 客气了。

— 御北 ti+ 藝

#### 你喜欢PSPGO吗? 中国玩家集体鉴定书

一广东王湖伟认为:不太喜欢、本来还觉得屏幕 4.3英寸还不够大、居然还缩小了……手感应该不太 好,而且价格还带了那么多

GO的按键位置本胖觉得确实成问题,不由得想起以 前玩GBASP时候。尤其是福杆部分与右边的功能键太近 了,手撅起来不够舒服。虽然我相信SONY早早就考虑了 这些问题,但至少看起来本胖感觉自己的手不太好操作。



#### 甘粛謝润认为・根好、滑盤设计。 很方便,比现在的PSP更轻巧,更喜观 这倒也是本胖比较欣赏GO的地方。

在前期水胖也说了,GO倒更多的是在往数 码视听的方向走,尤其是看片和听音乐。 滑盖设计可以很好的把多余的按键隐藏起来,让GO拿起来 更加时尚更加方便,相信在这方面不会有不满意的玩家。

---陕西严甬晨认为:很好很山寨。 价格又够高 如果等其破解、PSP2 就出了 玩家不是傻子,除了有钱没 处花谁会买?

SONY敢出就有人敢买。GO的价格相 Jt Young 比于3000的确是贵了,不过即使是新机型,作为新系列的 第 代产品、PSPGO还是有其价值所在的。而且主机毕竟 有个降价的规律, 如果 开始就走低价策略, 那么在后来 GO将缺少降价促销的重要手段。GO的价格和3000拉开, 也是不希望GO的出现特别冲击3000的销售,玩家可以根据



的定位已经与3000有所 不同、相信在发售之后 购买的消费群体也会体 现出来年龄层的继续 走高的趋势。PSPGO 瞄准的人群更多的是 苹果的消费群。

The realis



#### 广西梁华毅认为: 不大看好 觉 得有股很浓的山寨味 而且这都"寨" 得令我感觉眼熟,而且又没盘 不知 道会不会在中国引起表动

实上如今大家的口吻倒额似当年 NDS公开的时候,对于外型都有些不满。不过还是应该 相信SONY在外型设计上的强大、PSPGO的外型参考自 以前SONY推出的数码产品、基本上属于自家的产品外 型的延伸和借鉴,谈不上很上寨。PSPGO在国内必然 会呈热销势头,因为取消。MD对于国内玩家本来就不 是司题, 况且这次内置16GB的存储空间, 相当方便国 内使用记忆棒玩ISO的主力群体。GO一旦被破解、基本 上国内就是GO的天下。

新疆张智业认为・滑盖看上去很不爽很不爽 …… 不喜欢漫曲, 真的 相比SONY用的是老任的招儿, 一代主机从难看向漂亮进化,一路点键……

有时候外型这东西真是需要花点时间来习惯的。 NDS当年怎么看都不习惯,结果现在最越来越习惯, PS3怎么赎都像个大烤箱,现在越链越觉得里面透着那 么 股子艺术气息 (笑)。

PSPGO想来我们也得给自己点时间来熟悉它。总 的来说,SONY在游戏机产品上至今没有出现过外型 上的效率,从最早的PS到现在的PSPGO,相信到年底 的缩小版PS3同样会给我们带来惊喜。见到实物,或 许会更有感觉。

#### 望望酱的彩图化冲击

河北王思语同学在一封又一封的来信中是这样说的: 今天 《电软》发现自己的漫画被华丽的登在了上面的说:无 北高兴纳~激动之情无以言表的说 这次趁着东风 大声宣布·正式彩图化的说 这是自己第一次尝 试在杂志上连载, 也会全力函好, 让所有人满

> 感谢于同学的高稳, 源源不断的送到编者的 至中, 录度超过了杂志的似作周期。上期 闽家改版, 画稿立马积压, 这期碳跃了两 幅优先刊量了已经全彩化的最新作 品,望望著的粉丝们请不要不满,让 我们更好的期待她的新作吧



DR起码没让我完全落任

软佐李维越来信捷了两个简短的意见,并给王思语同学留下了一大段留言、本编摘录如下(王思语的粉丝 图2 ),看了253期才修器王同学还是个初一的小剪额 还曾经YY你能到DR做个单编的。那样的话我一定 一直收藏DR ~ 遺憾啊 · 一直很喜欢你的画,请继续努力 一定为中国动漫做出贡献 · 加油 看,粉丝团就是这样聚集的。

#### 掌机玩家的心声

风林评语: 貌似这两幅画稿里表现得是 对PSPGO浓浓的恨意啊……我这零饭当

的越来越有压力了……



乌鲁木齐曹天认为: SONY吧,还有SONY的第三方 软件商、他们共同成为最闪耀的明星、虽然说那PSPGO 不胜地吧

这期貌似对于E3的看法,支持SONY的还真不少,这可不是本 胖故意为之, 关于这个话题我们还将在接下来的杂志中延续 一些,也可以看到更多关于其他平台的玩家的看法。关于第 方,倒真是没什么话题了,基本上360有的PS3也少不了。 第三方大作的地盘划分还是很平均的,现在争的倒是第一方 有哪些和第二方能怎样。不得不说、导致现在游戏话题贫乏 的 大原因正是独占游戏的欠缺,还是太少啦。

#### E3谁是赢家? 申软粉丝闭主机未来分派趋势

重庆牟显跃认为:微软,因为有太多的新游戏公布,而且也有MGS1

看来原本很多報復不定的MGS饭在360版确认后倒吃了一颗定心丸? 貌似大家看到的更多是一个未 来的方向,而不是具体的游戏,如果MGS粉丝的话,那在去年就应该为了四代买回一台PS3了吧? 虽然最终不是四代移植,但也不能排除在PS3独占期过去后再为360炒把冷饭。



西安胡伟认为: 索尼·首先是索饭的主观感受, 其次索尼可谓拼老命了。 老底都抖出来了,感动啊。为挽回玩家,太不容易了

这次E3素尼表现的确不错, 〈神秘海域2〉的精彩表现可以说技惊四座, E3最佳 游戏大奖也算实至名归、值得期待。不过本胜觉得索尼还是有所保留了,除了新 型号PS3外,关于HOME的新内容这次E3上也提及甚少,相信在接下来的半年繁 尼为玩家補留了不少的實態者®。包括刚刚得到消息的PS3最

新版本程序3.0,很可能会给玩家带来更加强大的功能体验。甚至涉及摄像头设 备等等。今年下半年常尼将发动大反击(〈杀戮地带3〉的消息明年公开?,。



一广西和业组认为·微软 给我的惊喜大大地,让我意 想不到,都是我中意的大作 特别是光环新作,我本以为 光环下一作是第四代, 就此完结了, 没想到微软

从(光环3)到(光环战争),再到(光 环3 ODTS >、《敦远星》,这一代360 的确是满足了光环粉丝对游戏的期待。 这么多作品也大大的超越了XBOX时代的两部作品。我

们也可以通过这些开发计划发现这一代一大主机的链 售时间将会长过上一代、并大大推迟下世代主机的 亮相时间。一般认为, 2011年将至少有一台新主 机公布,尤其是对于失败的一方来说,新主 机更是会抢先公布。

但从目前的局面上来看。 家都可能 会把时间拉得更长, 我们很可能在未来两 年不断的收到新主机的开发信息和烟雾弹。 但距离主机发售则会混谬无期。任天堂是最不 急也肯定会是最后 个推出新主机的、Wii将会 直索到当用联觉得市场已经饱和、是时候继续开发新 的金矿了,并在这之前 直研发着新的低成本创意技术 来继续异质。微数和SONY则会继续在网络上拓展自己的

畫土、网络平台将是未来两年360和PS3硬碰硬的真正战场。 网络平台与厂商的服务牢牢的拥绑在了一起。由此可见。这 代主机的寿命将会较长,而我们也有更多机会玩到大量著名系列 游戏的新作。

. 254期间基中变成者,古林太者 刘帝左来自安策合臣的两学们,北京、北接森、唐哲宗、安田市百合、进治你们的是对此维琼帽。而,我到 GAME 800FTWATE 09.14 10元素的 68.39 本期杂素品、规束你们应该已经对要假了。请请过中子邮件方式与转取得联系、并发系设印的详细类如、以便将奖品资出。 定要快顺

# Dragon HotLine

龙哥好, 祝龙哥儿童 牛快乐, 呵呵! 1、 载的PSP2000是371原本的,现在 坎阳eadsw件不好使了,无法自动存储。 每次开机都是在第一行,书签功能也无法 使用,请问是怎么回事? 2、F心器设器的传动功能 也无法使用,无产种。如何解求 3、PSP 是整 约想7吨心危机) 景高级别是多少,不到最高级别 通关对游戏有无影响,例如有无汗品隐藏要案等问 强。4、PSP 3000度是客能运行1907

(吉林长春 刘海龙) 1、你用的是哪个版本的xReader? 似 乎的确有出现过自动书签功能不好使的 情况, 你直接手动存一下不就得了? 2、 咦?你这莫非是第一次用?不知你是如 何操作的、这里把PSP用FC模拟器的基本设置和 操作给你说一下吧 首先将压缩包解压后拷贝其中 的 "Nester。 文件央到PSP记忆橡中的 "PSP \GAME" 目录中,接着将游戏ROM拷贝到PSP的 记忆棒内,任意位置均可,不过建议建立一个专门 的文件夹 之后从PSP的记忆棒主菜单画面中就可 以选择运行NesterJ。之后选择要玩的游戏ROM 即可,平常游戏时 "R+Select" 是快速保存游戏。 R+Start"是快速读取游戏。另外,打开模拟器 主菜单也可以直接选择保存或读取游戏、分别是 "STATE SAVE" #0 "STATE LOAD" , "SAVE S\_OT"是选择存档位置,共有0到9十个位置。正 常操作下是不会有任何问题的。3、这游戏的封 顶级别是99,不过完全没有任何必要去练满,没 有任何隐藏要素的开启条件是与级别相关的。4、 能, 具体请参看上期的完美则机裁程, 终于"匪 滴"了·

1、《生化危机·死寂》的CLASSICAL MODE究竟有几套隐藏装? 有五个衣柜可 只有套身, 难道是一周目一身衣服? 2、 《生化危机·死寂》通关后、有一个SAVE NUMBERS, 着为OO是否会有什么奖励或情节 触发? (北京王建平) 1、当你用任何人以完美结局通关后 储存记录并始新游戏, 便能得到。把特 别钥匙,用它可在 楼大厅边上的更衣 室中更衣(每人均有两套)。这些都是DS 版原创的服装,有几套还是比较"邪恶"的。2、 这个就是游戏中的存储次数,只影响过关后的成绩 评价,没有特殊奖励也不会触发什么隐藏情节,这 种将游戏存储次数作为通关后评价要素的做法在许 多类似的动作冒险类游戏中都有。

前两期在杂志上看到PSN上提供FF7下裁的新闻、突然心血来源,又下了一个FF7 在PSP上重新温习(这个是从网上下的, 不是PSN,喋喋),现在有个问题想要请 教·下、那就是在第一次回刻克劳彼和帝这者家 的神罗官邸—展有一个宝箱,在20秒内输入密码后 会出现 个BOSS,胜利后可得到让女森特加入的 钥匙。可是我当时能力不足输给了BOSS,后来无 论如何也打不开密码箱,请问龙哥这是怎么回事?

(甘肃兰州 胡鑫伟) 嗯? 怎么感觉这个问题似曾相识? 正 确的密码输入应该是"右36、左10、右 59、右97°,成功后就会进入与 \*Lost Number"的BOSS战,之前一定要存 档,建议你读档面来· · "Lost Number" 的确 很难对付, 他有两种形态, 第一形态下他身体的 一半使用魔法攻击另一半使用物理攻击。对付魔 法那一半身体只能用物理攻击, 对付物理那一半 身体则只能用魔法攻击。如果是用魔法攻击结束 的第一形态。那么第二形态下BOSS就会是红色魔 法那一半,如果第一形态的最后一击是物理攻击, 那么BOSS的第二形态则是蓝色的那一半。由于 战斗时比较难判断哪一击才是最后一击,所以和第 一形态BOSS战斗时最好尽量只使用同一种攻击方 式。由于如果BOSS第二形态是剩下魔法那一半, 其就会使用威力强大的魔法, 非常难打, 所以 应该在第一形态使先集中用魔法攻击将其魔法 那一部分打残。可以参考的一种打法是让艾丽丝 用1級的Limit极限技 "Seal Evil", 这样就能让 BOSS的红色部分产生麻痹效果、接着用瘾法攻 击将其干掉,等其讲入第二形态后再尽快发动一次 "Seal Evil" 就会好打许多。战斗结束之后可以获 得赤红十三的4级Limit秘籍一"Cosmo Memory", Odin召唤魔石以及用来收文森特必备的道具 地 下室的钥匙。

1、《极品飞车10·玩命山道》开始游戏 后, 玩一会会给你选3辆车,哪一辆是超 级跑车,什么颜色? 2、本作有没有什么 径技呢?如果有,请告诉我一下,还有怎样输入?

1、NFS10中的一大特色就是将所有 的车都分为三大类 肌肉车(Muscle)、 超级跑车(Exotic)和改装车(Tuner), 游戏一开始可以选择的3辆车中Alfa Romeo Brera就是超级跑车、黑色。其中肌肉车 操控性有所欠缺,但加速非常快,极速较快,改装 车操控件比较灵活,加速较快,但极速不够理想 **而超级跑车的性能则比较平均,操控性和加速这** 两项指标介于肌肉车和改装车之间, 但是极速是 这二类车中最快的。2、有,在最开始的主菜单输 入相应按键即可开启。↓ → → → ↑ ↓ □, 获得无 限慢动作时间. ↓↑↑ \*\* → □, 获得无限队员 能量值、 +↑↓↑↓ ← → □, 开启NFS C VinyI; ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ □, 开启Driver Vinyl, ← ↑ ↓ ← ↓ → □、获得无限氮 ↓ ↑← 、 +↑□△、增加玩家现 金数量。说起来,希望这个经典系列不要以后真化 为泡影了

龙哥:您好!这图这个问题窗凸版画的, 请左哥水客直接大起。第了!我是一个伪传 说迷。楷想化为特觉迷。整定真体说述: 问龙哥Tale of系列正统共出了多少作?包 括发表包生发售的。请返西列一个表明;还有, 是哪个什么公开头的公司吗?如果龙哥还方便的话 就麻便俩外性性及时往起使一下翻译名灰平台就可 以了。在世秦天师感谢

如果龙哥不方便。可不可以把脸个寒交给奶糠 人阿,像上回电玩跳地回顾生化危机一样。回顾一 下传说紧彩。不知短可不可以,半寒电歇的读者可 能不是都很敲淡伸说,可能不会为了我个人的要求 去占膜面,但请龙哥或划螺人恰找这个厄望吧。再 次进行感谢!

还好,只是为出传说系列在家用机如 常机上的正统作品的话。火严不了多少 被面。请注册,从下列出的只是传说系 间,不包括各外传作品(例如世界进言系列。, 也不包括其之后在某他个上的教修中,

发展后期	游戏名称	
1995年12月15日	幻想传说	SEC
1997年12月23日	宿命传说	PS
2000年11月30日	永恒传说	PS
2002年11月28日	宿命传说2	PS2
2003年08月29日	神乐传说	GC
2004年12月16日	to 2.16 to	PS2
2005年08月25日	<b>悠远传说</b>	PS2
2005年12月15日	深渊传说	PS2
2006年10月26日	暴风传说	DS
2007 1 12 14 06 □	纯真传说	DS
2008年6月26日	砷乐传说 拉塔斯特克的精土	Wi
2008年08月07日	算基传说	Xbox 360
2008年12月18日	心灵传说	DS
2009年冬发售预定	圣思传说	W

基本上、你想外、"内传说迷 升级应" 漢传说 " 的话,书上迷上统作品都搞忽被差不多了…… 另外,传说系列的开发商并生现定的,最初几件生 要有"日本通讯网络NAMCO"负责制作,之后主 要就是由专门的传说制作团队"Namco Tales Studio"负责了、"当然,期间偶有几代是由民的团队 所开发、例如"Team Maffes" 20 "24fe System"。

2G的,被全校猎人们传看。在家写的是905日志写的 都是我们班一天一天的趣事。 (河北唐山 刘宇)

你指的是那个6星双金狮任务吧。这 个任务则开始的时候只有 只较小的金 7 但是只要 到10分钟之后, 另外一 头大个的金狮就肯定会出来,到时候1排 2就会陷入比较麻烦的地步。所以战术思想方面是 要在10分钟内务必将第 头金狮解决掉, 具体打法 方面推荐"冰系太刀+耐需装+陷阱"的组合。这套 组合攻击输出够高且只要你的操作不是太烂的话就 足以安全完成任务。另外也可以考虑弓装、穿轰隆 S、配出早食、耳栓、耐震、头要用剑装的,拿上 冰弓射连射、顺时针统着它走, 激光时可以打2 下、怒了的话最好只射一下。回避装备方面常用的 主要有飞虫、蝴蝶以及迅龙G、首饰方面可以考虑 回避珠和光避珠,如此回避性能就能达到15点,可 以发动回避2了。双刀(剑)的最强武器其实有好 几个选择,毕竟根据各自属性的补正不同没有绝对 的第一,个人认为最有竞争力的候选者当属"双龙 划,(太极)"和"双龙神(黑天白夜)"了。就综 今属性来说太极无论冲斩味、攻击和属性攻击方面 来说是最优秀的。配合利、匠可以让此到在古龙战 中发挥出最大的攻击力,绝对值得做的武器。其实 怪物猎人的原购还是"打什么怪用什么刀",没有 绝对的最强。那个,虽然我也看春晚,我也看小沈 阳,不过被人感谢八辈祖宗的感觉还真是难以言表 啊 … (汗)自己有空写点喜欢的东西挺不错啊。 记得"无数年前",龙哥还是学生的时候,也爱自 己膝写些故事,然后拿同学好友做书里的各种角 色,哈哈,挺好玩的。

请问NGC版的《生化危机·代号维罗妮 卡》中克莱尔中毒了,血清在什么地方找,里 面有什么隐藏要素,如无限枪,衣服等,要 什么条件下才能打出? (膏海西宁暴着1号) 血清就在武器药品库一进门的那个概 子上, 可以看到有一个小小的, 不起眼 的红色袋子,那个就是了。最终战左面 会有两盒霰弹枪子弹,然后进出门两次 后就会又有两盒、进两次然后得到就是无限了。 不是只有两盒。 办任何难度打爆游戏后,就会有一 个新增的隐藏模式"Battle Game",这个隐藏模 式没有武器限制,以完成时间来评定等级。当克 里斯进入训练所B1F的所长室后,搜查室内一个木 柜, 打开第四个抽屉可取得"黄金枪模型", 通关 后就可使用隐藏人物斯蒂夫。在Battle Game中 洗用克里斯, 击倒最后的威斯克后, 下次再玩的话 就能使用威斯克了。以克莱尔来完成Battle Game 后、再游玩时便可使用身穿靠车女郎服装的市装 尔, 武器方面也会有所变化。使用克里斯、 史蒂 夫、威斯克、克莱尔及赛车女郎版克莱尔完成 Battle Game并取得S级评价的话,下次游玩时便可 使用最强武器火箭炮了。

小弟最近在温习GBA上的恶魔城月轮 (用 PSP的模拟器玩 ), 关于这个游戏, 我有 几个问题想向龙哥请教, 1、有没有关于 ■ BJG可以出域以及用法? 2、有无关于卡片 的BUG以及用法7 3、打斗技场有无技巧了,除了 升级以外? 4、有无隐藏模式及其密码?

(河南邯郸 文伟)

1、关于月轮的出城,有好多种方法, 包括"上出城"法、"下出城"法、特 殊门出城、骷髅顶上出城法、定时错位 法等等。以"上出城"法为例 站在任 意一个可以上下切换版面的地方, 距离不要太高 了, 否则跳不上去的 +发动有召唤卡片的能力 +然 后小跳,快要切换版面的时候(切换前)立刻发动 召唤能力,然后人就会错版被抬到最高处。最后人 就会出域到最上面房间的天花板上,不过有可能会 出现花屏, "月轮" 的出城法没多大意义。2、 月轮"的卡片BUG 开始新游戏的时候、身上是没 有卡片的,此时你只要拿到任何两张卡片,就能使 用所有卡片的功能,包括召唤功能(虽然没有这些 卡片]。方法如下 首先进入背包打开DSS卡片功 能 +选中你拿到的这两张卡片 - 退出菜单、然后按 L键看到主角身体快要亮一下的时候瞬间在切换背 包 ·再进入DSS换出你没拿到的卡片 ·退出菜单。 这样你就有没拿到的卡片的功能了。3、在斗技场 有条比较无耻的秘技 在打斗技场之前,一定要有 足够的加MP的药水、进入斗技场、然后在见到敌 人后进入DSS装备画面、装备最强召唤→然后 加MP→退出后马上启动DSS(这时候时间是停 止的, MP在这一瞬间不减少)→然后快速使用召 唤。如此反复,即可轻松搞定。4、隐藏模式 将游戏打穿一遍后、重新开始游戏,在决定姓 名画面输入 "FIREBALL", 就能进入MAGICAN MODE, 在该模式下, 角色的MP和INT值都很 高、而且卡片收集也非常快、完成MAGICAN MODE后, 重新游戏时输入 "GRADIUS", 競 能进入FIGHTER MODE、该模式下角色的HP、 STR和DEF值都很高,完成FIGHTER MODE后, 重新游戏时输入"CROWSBOW",就会进入 SHOOTER MODE、该模式下角色一开始就有250个 心,副武器的威力增强,对心的耗费也有所减少。

龙哥好! 《恶魔城·茶月十字架》中, 我 已经将最上层的BOSS打败了,要怎样才 能引发特殊剧情呢? 另外从一个镜子转换 到另一个镜子所需要的魂是什么呢?

(四川成都 杨平)

在"苍月"中也是中是有多重剧情 的,正常游戏下最后回到"狂乱之花园", 那里有一个从前不能进入的BOSS屋、现 在可以进入了。进入之前有两种选择, 如果没有装备"弥那的项链"(ミナのおまもり)。 则在苍真进入之后教主会把弥那杀死,之后苍真体 内的混沌力量迸发出来, 德古拉再 次苏醒了 如果装备了"弥那的项链",则在苍真进入房间、数 主把弥死杀死后 有角指出那是假的 而事实上这个 被"杀死"的弥那也确实是DOMMITRI假扮的。之 后来到"罪人之塔"那间冒着黑烟的屋子, JULIUS 用大十字把门打开,有角跳了进去,苍真也跟着进 去,这里的路线并不算复杂,走到尽头就会见到死神 并引发BOSS战。BOSS战后往左走进入最后的地 点"深渊",深渊的地形可以说非常简单,途中需 要干掉 个吸血鬼BOSS, 在最后的SAVE ROOM 补充完后,苍真来到一个血色的空间,见到有角被打 败,教主被DOMITRI杀死,但DOMITRI无法掌控魔 王之力,使自己变成了巨大怪物 · 将其解决掉之后 就会迎来真正的GOOD ENDING。进入镜中世界票 要的是第112号魂,这个魂是在打败BOSS镜魔之

后得到的, 你现在身上应该已经有了, 有了它就可 以讲入城區的境内打火廠。

小弟有个《黄金太阳·失落的时代》的问 颢想要请教,三叉载在哪里可以拿到? 打 八歧大蛇的那把剑在出云村中的什么地方 可得到呢? (广西北海小金)

= 叉戟需要先收集其分部在各处的-个部分,部件之一在地图最南端像南极 洲的ी地,走到最深处看到 座塔,进 入塔中,在塔内某层中间 条路用爆炸 可得到 叉戟的一部分 部件之二需要先回第 个村子的教堂取得海神之泪,然后到-旁的海神涧 窟,走到和教堂一样的那个雕像前,放上海神之 泪, 爬到顶端取得一叉戟的部件 部件之二是安格 尔遗迹, 在最北边大陆一条短短的海岸线登陆, 前 面的塔就是,这里的地形非常复杂,最后在塔顶可 心取中与神三叉戟的一部分。之后到塔旁边的村子



里。在村子上方追海贼之后在山洞里遇到一位老奶 奶、与其对话后可以将三个部件复原成完整的三叉 载。天丛云剑是在打败八岐大蛇后,用学会的"沙 化"魔法将其身后的小河流沙化,之后去小河流右 边的尾端调查,即可获得。

小弟有个关于GBA游戏《赛尔达传说·不 可思议的帽子》的问题规要向发哥请教, 那就是风之宫殿的所有钥匙怎么获得? 我 在这卡了很久了! (内蒙古赤峰 杜国宾) 在有四个骷髅头的地方,先利用纵分 身推开上面石板,再用横分身把石板推 上去, 拉开关得到钥匙一把, 从左边落 到1F, 检起第 把钥匙。之后在需要击 破 个石像的地方。用分身深下右边的机关门就 会打开,上去变小后再去左边激活右像,干掉它后 拉开关掉下一把钥匙、再缩小后落入下方空洞到 1F, 往右进入房间再变大能拿到心之碎片, 左下 的石版可以推,回到有钥匙的房间、检起第 把钥 匙。得到挖掘手套后继续往右回到拿地图的地方。 开左边门, 拉开关后冲刺过桥, 往右击破二个魔 手出现魔法阵,继续往右,避开机关后用分身下去 踩机关, 第 把钥匙就会出现, 回到刚才打二个魔 手的地方, 变小后通过滚柱下方的门往左走, 进入 小洞内可以挖到最后一把钥匙。按照地图的标注穿 过最后 遂门从右边的空洞中掉下去就能得到 BOSS钥匙。



(铁學8)主題无线游戏裾杆将会与游戏绑在 一起推出,每价150美元、约1025元人民币。



"W-BOWL" 能像真正的保龄珠一样投



店小姐的面试已经正式展开。



镰仓站将举办 系列与多罗相关的活动。



邮购地址・北京东区安外邮 局75信箱 发行部 邮编: 100011 联系电话: 010-64472177 每本另加挂号费3元

电子游戏软件、SO COOL



■口袋迷(14) 定价198元 **制何为广大玩家卷上(口装饭饭白金)的预度攻** 

了,同时还有经典口极游戏的巫侯研究。本期翰品是 口袋追转寄稿子,随机二选一,请注意的品时向零售 **新景**基.



■Wii动力 定价18元

·武家的路檢室員: 众各聚名用又舒庆的内容等你來 表现,拉门攻略等附近对详细研究等被称内容看不过 意。 建结力dvd全面恢集88枚最初好政防攻及众多工



■NDS标准典藏08终极版 定价18元 2008年最初NDS典觀聚场。企資补充專至教的热门资 料及辨效 金书100%金新内容均元水分、DVD光盘 收录100款以上的经典中文辨政、及十数种最新参奏 実知工具



■口袋送(13) 定价19.8元(豪华版29 8元) 广大口袋进展特迁久的《口袋进13》来附,本联相4 改 成为特别双联封面、输送NDS电机税服务、口货运 **舞动助披伸、四格漫画特徵、四部垃圾主题**折成等籍 異數品 保禁的衛士



■口袋迷(16) 定价198元 **本**類很底段能量新口袋游戏(空之探险队),并 特别枚录大量独家研究内容。赠品超值附进口袋 零板包和IC卡央、附带DVD精彩功邑看过搬。



■掌机迷2009年第5期 定价98元 本聯给大家带来《魔界战记2》《牧场物语 蜜糖村)的详细攻略 特别策场带大家走进 游戏中的"怪圈"。



■SO COOL 2009年第6.期 定价15元 《按語》6月号検查形金用延用杰伦一同火爆上市。環 流圣经《报酬》等来了同《亚形会州2》 祥德城的括 配雕破城典。湖何唯上饰尔特的时尚查型? 怎样寻找 最远合自己的夏日染损,赶紧搬开最新《提路》吧!



■口袋迷精华本2 定价.24.80元 口接地新春大餐又來了 本次集合第六至第十個 的精华内容,全部重新编调修订、置新排版制作。 绝对全新效果,并有百页以上全新内容很现,口 袋逃不能错过的收藏宣典

电子游戏软件
2008年第1 - 24期
2008年(8 7合刊)15.00元
2009年第1 - 12期
电子丢下 章机连
2008年第1 18期 8.80元
2008年第19期
2009年第1 6期 9 80元
100000
B4、72、74-77期(其它已曾完) 9.80%
50、72~77期DVD豪华班(其它已复定) 15、00元
SO COOL 強順)
包叶秋 冬季 06年 - 12至2, 5, 10, 11首已管定 15元
2007年1、3 12期 15元
2008年1 12第 15元
2009年1 8期 15元
口袋達14、16 19.8元
NDS标准等机典篇2008终极能 18元
Wilsh力 18元
口袋達13普通級·豪华區 19.6129 8元
口袋進12管道版 19.8元
PSP性級模技(修订版最新加印) 19.8元
口袋透11普通版 19 8429 8元

游览的设计等开发 早装(糖瓷)(年份) 25-28-5元

24 8元

口袋透精华本2

# 郑重向您承诺: 更高星级认证: 更多购物保障









PS2 9	万泉列	PSP:	3000	40GB PS3	<b>Meshinisea</b>	Wii	NDS LITE
900	900	1160 北京鼎好	1150 南京阿童木	2750 北京报价	1750 济南报价	1450 北京報价	780 武汉夏源
850 北京原好	950 济南报价	1180	1200 济南报价	2700 广州报价	1750 北京报价	1450	800
880	900 成都报价	1200 山东报价	1150	2700	1750 上海报价	1500 上海报价	750 北京爾好
900 天津报价	880 深圳报价	1200 成都报价	1200 重庆报价	2750 成都报价	1750 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950	900 重庆报价	1150 深圳报价	1200 天津报价	2750 山东报价	1750 广州报价	1550 山东报价	800 广州报价

#### ●游戏市场价格广告旅

- 鉴于市场局势锁综复杂,对讯变化迅速,因此本版广告情息可能与玩家实地则买销彩晰有出入,请各位希望购物的玩家具体电话驱消各店。本版时说有效期貌止至2009年7月30日。本版
  - 商家信誉显示鉴定说明
- ①新加入南京紀的信誉等级为进。② 完成相应义务后,南京在本版信誉等级 会定渐增长、每增加到邻聚品(信誉级 会升级别"花"级。 ②完成 "五花" 级信管度后的南京、将成长为弦石级高 非、金维县列州美雅一个认正设行。 非、金维县列州美雅一个认正设行。
- 家,@每接到消费者一个认正投诉。 并未能及时处理,前库信等消除信息。 总定能分与接到有效技术或单月 根据过一定有效技师后、将在一定的间 中里就商家广告刊是资格。@有能 一组被商级组准者取消广告刊是资格。 特在下期热定中进行声明。

本學供提供信息學考、聶玩字的物前做好向可 工作、遊樂開物过程中出現差錯。 甲抗常在 与本版千 登价 格信息 游戏店进行交易门 发生被 瞭端的事情 "情书您的被欺專买从书面形式是 全申玩勇广告朝。

- ■投诉方法 北京安外邮局75信箱 ■邮编 100011s靠在信封 1 期 "广告投诉"。
- ■投诉所署者条材料包括 1、个人的具体资料 包括效名 地址 邮编和联系电话联系方式。 2 由或召开具的购买货证 邮购者具将汇款单 据保存好 應将复配性交子广告部

#### 武汉夏源申玩

#### 钻石信誉,五星级服务。

- ★如何让您玩的开心、用的放心、一直是我们这10多年来的执著追求。★在本店购买PSP、NDSL及主机套號的朋友、均有机会获得价值50~100元的豪
- 华大礼包一份,并同时参加我们满500途50抵价券的活动 、详情参见实体海报 或电话027-82774106重询。"电软"的朋友一定记得通过我们送礼包哟")
  ●朗路: 027-92774106工小器: 027-59200671夏女十。QQ: 573375894
- ●店址、武汉市汉口前进五路中心电脑广场一楼A12号

管 造完20xx2000度增加物质需要原则能是主组过18。 更次的专项温度化考、 要高值多、需要家里并靠立进化不能达到4天的省内环境、创业、在夏天最重 要的提升不能让于约定综工时创业人会。最好现代小时就让关中沙型企工分 分均。 民警也可以选出外参,但让健康,如超示度使导多一声探影响点,建议 受整数数风景、不过算等文子风扇心平整物态声波响起,一工于要本心考虑, 由于要本土组出行汉人的政治,建议一类现在发生人之後。 定复处有丰富公验 的证案 并定任的表示人亦是对也一不完全的定任。否则转少数是不如风景。

消费者须知 所有主机价格变换频繁,以上部分广告刊 登价格可能会有变动,外地邮购主机的消费者 现据的致电各商家,询问当时的智价,以免遗废麻烦。以上刊量的绝大多数价格均真实可信。请消费者放心。

另外、消费者 定要向商家索取全套的购物免证,如果发生产品质量等问题,请备齐所有购物凭证,数电本刊广告部,我们得及时为您处理。投诉电话 010.64472729转401,或可以用邮寄信件的方式,具体地址见本页上方。

#### 北京縣好信城游戏精品店 \*\*\* \*周傳卷時節放明,放過最电響劇 \*\* 京縣好信城游戏精品店

- ★(おお、A320多程11 PSP N // 5 54d + 全部券
- \*P53 \* つ 30 カー さり・手持っまです+Aが5+BG増設+ 28 た 2500で \*VVi : 1 \* \* \* ・ ドデリ・セラ・A でもの かっとり 1700 で

在市场数据经过成本务 所有邮购均走EMS。欢迎顾客先指本店网络商城

カチェ广大 本養者安心的病、清大家存制的的共和電 舌向高変量件 角品神袋和外格的体報 咨询。另外、たセート、党・ 起き デー リーキ 138105/9231 受信で収 元 か〇〇 号 75621006、同 到周五 上午11点到下午4点 銀行将外板的時間に対提出台灣港。

























#### 在城镇中结识和雇佣新同伴!

在微戏刚开始, 州门层玩家会 遇到く ちゃん并成为同行同伴。这 里就涉及到"雇佣"的系统,与城 市里特定的人对话即可感他们加入 以伍(洗择"仲间にする")、最 多可以邀请两名同伴, 不过初期玩 家可以邀请的同伴非常少,尽量去 结识更多的同伴对战斗和要策会更 同参与战斗。请注意"雇佣"这个 雇佣时就能少花钱。



有帮助。与同伴 起出城后可以共 ↑和各个同作经常交流感情、当好感值上升后

词、也就是说素谱同伴是要花钱的。想要解雇同伴时, 在菜单的"ステータス"按 方块键选择"解雇"即可。ステ タス菜单内同伴的"交友值"决定了雇佣费用。 空友信益高編個器用財政所。

在游戏中切录单兵作战、多收同年对于战斗有很大的帮助。

即可获得胜利,反之如果玩家方 面的所有队员战斗不能,就会被 遗送回城 所以务必注意角色的 HP值,不过本系列一贯的战斗都 不是很难。战斗中画面左上的命令 包含了"攻击"、"スキル"、防 御三个指令、"アイテム"指令



为萝洛娜专用,右侧的绿色槽为HP槽, "攻击力、防御力、素早さ"三个数值分 男,代表了角色的攻、防、速。由于本作不存在MP的设定,使用技能(スキル)就 会消耗HP,请玩家们务必小心使用。当玩家升级时可以获得技能点数,在菜单的 "ステータス"命令下可以使用技能点数来强化现有技能。新技能一般都是在升 級时获得,部分武器中也会附加技能,不过玩家如果没有装备相应的装备的话就 无法使用。

#### 必杀技的发动和各种异常状态



本作中也存在必杀技的设定, 5 玩家的第级达到一定程度后可以 习得必杀技, 根据角色不同必杀技 化发动条件也不同, 不过必杀技的 发动基础条件是 样的,那就是必 页把战场的属性提升到最高等级. 另外必杀技与技能不同的是不会。消 耗HP,但注意战场属性的等级会

消0。本作中也有多种异常状态的设定、毒、HP徐徐下降、兇い、无法恢复HP 膀胱,命中塞,回游塞下降 麻痹,一定概率无法行动 眠り,行动不能,受到 攻击恢复 レベルドレイン、暂时等級下降。异常状态玩象可以用相应的道具或 是技能回复,只要战斗胜利就可以自动回复所有的异常状态。敌人同样可以进入 异常状态。另外玩家使用过期变质可疑的道具也可能进入异常状态。

本作的战斗其实已经很简单了,几乎等同于DQ系列的战斗难度。

#### 攻击的发动方法和发动时机

战斗存在摆户攻击的设定。 当同伴蓄满绿色的"摄护点"后 即可操作发动,接护点在画面右 下角同伴头像的上方显示。会随 着战 + 回合的经过会慢慢积累, 最大可蓄満二个 蓄満級少 个 后,在特定的时机按下 'B1" 或 "L1" 計,两个按键代表了两个



同伴, 事洛娜只能被同伴接护而无法去抵护同伴, 按钮时机在角色大像考含有提 示 ,同年就会同事洛娜发动连协攻击或帮等洛娜承受攻击了。具体的发动时机 有3个 1、萝各娜发动攻击时可以发动 同年会在萝名娜攻击后再次进行攻击 2 要表編被攻击时可以发动、提护同伴会需要各級抵挡攻击、不过;意提护同伴 的HP必须大干装洛娜 3、特殊发动,这一类是根据同件来决定发动方法的。 般 都是在萝洛娜湖死时出现的援助、玩家可以自行尝试。



#### 关于战斗中属性效果的讲解!

玩家可以通过战斗画面左下 角的图标来确认战场上的属性, 船债皇下战斗开始附是表示为 10 0 91天属性状で、随着功 家使用特定的政告或是消具,会 影响战场上属性的变化, 比如玩 家使用火属性攻击时战场的属性 就会向火腐性发展, 战场变为火



属性后,将0提升至1或以上)。 †在迷宫中到处部分布着各种各样的囊材、玩家

玩家再使用火魔性的攻击就会更 需要仔细寻找 加强力 反之如果使用对立属性的攻击就会被弱化(同时也会改变降低战场属性 、 当玩家请调得力放人时,利用属性的优势来攻击敌人是最明智的武操。

屋供的相も也是同意基础中最常见的战斗常识 本作当然也不例外 而且本 **化在原性相支时、效果十分明**罗。

在本作中想提升人气、只要去完成支线任务(クエスト)即可、在王宮里与 女騎士エスティ对话即可接受分支任务。分支任务都是城镇居民各种琐碎的请 求、比如收集某某素材或是消灭某某怪物等,相应的玩家也是有报酬可以获得 的 接受任务前班家可以在任务明滞的界面中确认任务的具体要求和事项。完

且能够提升萝洛娜在城镇中的 人气 需要主意的是任务 般都 有时则限制、加索完成任务花费 的时间如果超出预定不但会被克 扣报酬 人气也会受影响,另外 退掉已经接受的任务也会影响人 气。选择任务时、可以通过"思い 应越好说明完成难度越低、

成任务可以不但可以获得奖励并



3.176"来确认萝各娜的反应,反 " 当将本作质美以后, 对于这位参列史上年轮最 r, 的矫食木士的印象很深。



本作學有《是表上集XX》的制作公司ArcSystemWons开发的核斗游戏全额 沿用GGXX的很多经典要素。进行要化改良,并借助新世代主机的性能大幅。 优化游戏画画,《苍翼默示录》展现了英原创格斗新贵的新生代气息。身为原创 一作、虽然角色平衡性存在一定不足,但爽快耐流的战斗系统颜值得罪入研 本及我们解对核心的战斗系统进行服务情况。

1 98 . 9	1 + 7			
Cate +	AmSystem/Ararirs	7 40B 1	· 45	
dustr."	1	1 5 4		

大多数角色跳跃后可以在空中进行 Walk Tackska可以进行三段建版 iger没有二段雕。快速輸入下, 行拥有残像的大跳跃,即High Jun 着入前或后两次即可前冲DASH或表现 DASH, 跳跃后可以进行一次空中DAS 但二段發后不可以再次空中DASH 样空中DASH后也不能再次二級號 中DASH、在地面上快速輸入 →可迅速



快速輸入斜上、前的指令,可实现快速 有Bang和Arakune跳跃后可以进行两次空中DASH,而Tager展没有前冲DASH也没有

情称ic, 当角色使用可以jc的招數局 立刻输入包含上要素的操作。便可取消 通常技的收招硬直立刺跳起,之后可以 时,必须在可以二段識財才可以(2) 与二段跳为同一性质。大部分招式只要 击中对手,不管对方防御局否。均可icip 河、但某些角色的个别模式、必须确实 命中对手才可o. 实战中需要特别智度



### DASH Cancel

简称DC。当可以DC的招式击中对手时,立刻输入前冲DASH。便可靠满满。 的硬直并前冲DASH,以便迅速接近对手展开下一波的连续技攻势,但是,用DC 取消出的DASH,角色在一定时间内是不能改变排作的。即角色不能用道常技、新 御祭动作取消这个DASH动作,如果此时遭到对手攻击是非常危险的。而且只有



没有ic实用,但是活掌握会使某些角 色的攻击手段更加丰富多变。在非 版边时可实现不少实用的连技

※ 油付本修経系统 | 各額往股 电可以进行两次专中DASH 参参司 取消两次、用好了连技会非常恐怖。



# 苍之魔道书,

首数GC 通常转取设通常核的系统。当角色被据一定原序连续输入通常。 並公軍清上一般的收招硬直立封出下一震。 形成海常技之间的建设,该是 更容易实现。每名角色的GC套路都够有不同 值基本上數是A-B-C从以到大家



套稿,也可以直接B-C这样更简化的连 → 所接触必条技等技巧是最簡単な 用的连续技套路。除了地面之外,在空 中时也是可以GC的、套路依角色会和地 **直耐有新不同。对战时如果能熟悉对于** GC套路,便能提前预测对方下一步的

## Heat Guage主被动均可的能量槽

即屏幕下方的能量槽 简称HG 標 显指斗游戏中的 大惯例子。本 作使用很多技巧都需要 j 耗HG槽。 某些角色的特定必须接也会,真鞋HG 当角色使用消耗HG槽的技巧 一定时间内HG槽的上升速度会



减缓。(白面 拥有自己特殊的创

气槽 共分8个等级、每局开始后创 \* 白面矿普通必多枝都含消耗创气槽 相 气槽会自动上升、满足BG增加条件 对他的气槽比别人上升要换

时上升速度会变快,共可蓄8条剑气槽,相对的,白面每次使用C系列招式时 都会清耗相应的创气槽、当使用消费HG槽的技能时也一样会消耗同比例的创 气模, tt.如50%=4条创气槽。通常情况下, HG槽的增减为以下情况 增加-1 攻击命中对手或被对手防御。2 被对手命中或防御对手的攻击。3 成

功进行直前防御。4角色体力低于20%时自动缓慢上升。 減少: 1 使用Distort on Drive 50% 2 使用Rap d Cance 50% 3 使用

Counter Assault 50%, 4 使用Astra Heat (100%) 5 使用消耗HG槽的特 定必条持、比如白而和JN。 IIN有去 1点每60%的量使用的强化必杀技、磁力和判定器比质常振强提

8、有效利用能增强。 人本身较弱的攻击力。

#### **Distortion Drive**

能称DD,即超必杀技,使用一次需消费50%的HG 槽。使用DD时画画会显示特殊演出效果。华丽的河间 成力都很大。不少角色都拥有不只一个的DD技,有些 DD核除了消費HG槽外还需要特定的条件。DD核也是可 以连段的,某些角色的DD技击中之后还可以继续用名 种招式设击,甚至HG槽100%时还能DD技接DD技術连 发,消耗整条HG槽造成更大的伤害。此外发动DD技过 逐中对手无法用Barrier Burst逃脱,有效施展DD能一口 气打倒对手。00的成为依备名角色都有很大不同。1 毫头戴为银低,而有些人甚至能一次扣掉一半体力

简称RC、消费能量榜取消招式硬直的系统。 15 攻 击命中对手时,同时按下ABC三键,就会立刻取漏当前 西等甲对于吗。1990以 的硬直动作,以便立刻进行追击,虽然要消费50%的 能量槽,包游戏中绝大对数招式都可以RC 铜道 的实用价值,在连续技中的大威力招式命 用RC取消硬度,之后再次施予连续技术企类的图象 整套连续技的伤害,也是很多高段。 段。在硬度大的招式被对手紡御时RCI取消 防止对手的反击。在一些機能连段中,RC都会調

并移代的作用,这也是其最大的用处。



# 引出纷华绚烂的终级构

#### mi Counter Assault防御反击

粉贴相反亦、常称CA、防御对手的攻击时输入前+AB、消费509(HG槽使出具 有光放时间的复击技,在被对手强到废边无深度发酵可以有效集团。不过并不是 所有人的CA都带有攻击判定。比如Noo 是闪游移动、白面泉当身技等、角色间 的CA性能都有很大不同。CA命中X 之后同样可以违段,但CA之后施展的 连续技无法击倒对手。 即使将对手体力



## Astral Maat—I

超必杀技、命中后可以直接击败对手。 AH的发动条件很苛刻,必须在决胜度 局2胜的第3局、5局3胜的第5局 并且对单体力在20%以下才可是动 面效果极其华丽。原作街机版只有 Ragna, Rachel, Nu-13才可使用, 本次 家用机版打穿一名角色的街机模式 该名角色的AHIII企業組



1 虽然使用条件非常带到,但成功后的快

## Guard Librall 🗐

防傷天平、動建防槽、節称GL、位于屏幕上方的中间部分。由1P的红色和 的差色组成一条横槽,当对战一方防御对手的攻击时,天平就会是渐向防御为持 料、等斯温近防傷方的一瓣、当测达顶



点时、这名角色就会被破防、在一段时 间内将无法再防御,此时无疑会非常不 利。破防后天平会回到中线位置加新开 始计算。当双方都没有进行防御时,GL 槽也会缓慢向中线位置移动。另外, 禮即将到达一方顶点时, 角色身上会闪 现蓝光、摄示玩家顺将破防。

#### 👓 Barrier Cause 🕆

**就是条色体力槽下方的防御槽。第 1/2** Wag槽,与黄色的各种防御手段息息相 美。BS槽一开始是满的,当使用Barrier 防御时就会慢慢减少,减到零时就不能 再使用。当停止使用Barrier防御时,BG 推讨几秒钟后会缓慢恢复,而当他则 Barrier Burst "炸豆"后,BG槽就会 性全部消失,本局内不能再使用BG推想 关的技能。實到下局才会恢复原祥



形象点来说就是护罩防御、拉后防御的同时按住A+B键。角色身前会出现一个 防护道。此时防御对手的任何攻击都不会被癫痫。且不会减少难防糖,在空中间 可以防御平时不可空中防御的攻击,同时防御的时候会绝对手推开更远,不过能 都要直会比平时长一些、使用时会影响 减少BG槽。在版边被对手压制时有效运



用护罩防御可以减少伤害。利于脱身。 网络对战中,虽然有一项 不使用 护置防御"的经验值浆励、但实战中护 夏防御的作用是非常明星的, 不必为了 那一点加成而液带了这项实用技巧

能最格斗游戏中通常说的及时防御。对 · 尼南藤河防御、海巴泉州最会闪现白光。 · 字时间得多。 农业排除还可防御采制无法空中 攻击、并且还会增加一定量的FG能量槽。相对的直前防 比平时推开对手的距离短,因此并不适合在版边际 国使用,防御对于大硬直的攻击后用来反击比较有用。山 直前防御和Barrier护罩防御是可以叠加的 效果为例

简称印的爆气技巧。动作过程中完全无数 任何被劝硬直动作,包括防御、空中失御 **帝受伤师等有以受益,可以说是承亚的**编令技巧。但代 价也不小。使用BBBBB精本局内就会完全消失。无法再 次使用,且为色本局内都会处于DANGER状态,此时受到 攻击都未遭到1.5倍伤者。因此不到万不得以不享益 · 不有就是,对为使用USE必杀技过程中,和自己出 指導官對是无法<del>類</del>EB的

本作中角色低地时是没有无敌时间的、对手可以任意施展连续技加以 蹂躏 因此倒地后的起身动作 + 分重要。倒地起身分为四种

1 序地起身,拉下+ABC任意键起身,动作时间很短,起身破综心,但 没有无敌时间、适合快速起身抢攻。

2 后领起身, 拉后+ABC任黄键, 角色会向后翻滚起身, 有一定无敌时 间,能有效拉开距离,但收尾时有无防备破绽,如果被对手DASH或突进技 16上容易再次受利。

3 前转起身, 拉前+ABC任意键, 向前翻滚起身, 经常会滚到对于身后 与其交换位置,被追到版边时非常有用,但和后转一样收尾有破绽,对手 反应使同样会被迫打。

4 紧急受导, 直接按ABC任意键, 角色会从地上原地跳起并站回地面 上,整个动作中完全无敌,但做作时间最长,给予对手的反应时间也最多。

空中受身的作用问样是避免被连续技追击,根据操作方向不同受身 后的 t行方向也会不同。空中受身过程中完全无敌,动作中只能使用BB爆 气, 受身结束后角色可以继续其他动作。

相杀。当双方招式的攻击判定碰到 起时,即会出现相杀、双方都不会受 到伤害,但可以用通常技或必杀技立刻 取消刑才的招式,形成第二次或击,机

系后不取消依然会继续下面的动作。 Counter Hit, 角色攻击动作中, 如果 被对方政击合中, 耸会形成比平时更大 的確實 建基本的和类键类描式设置

即俗称的被"腹"了

十美丽的高面是本作最值得称道的地方 相信今后的條作会让游戏更加完美

攻击等级,本作中角色的招式有具有不同的攻击等级,等级就高指法对清晰。 並訪補越多,同时也会造成更大的受创確直,和更长时间的受易不能状态

投技与新投。靠近对手拉前+AB,就可使出防御不能的投技、投技后一概要回 以滿以连蒙技進击,而在连续技攻击中同样可以使用投技。对手的投技同时接下 AB練可遂行拆投,拆投后票方互報推开,拆投可以在防御中提前输入,短时间内 会持续拥有拆投判定,但输入拆投---次后---定制河内不能再次拆投。利用这些技 巧可以演化出丰富的投技战术。

# Resort

在去年5人是上公布的WS Sports Fason I 度值规划) 经十分问题控码的方 报设备 "WI MotionPlus" 同时发 信 F。作为全球损量下分级的大作 (WI Sports) 的经 篇。本作体度主更多体网的体育运动内容,让步骤行 是不出色的可以导受到四大强物的外往上流,对于 常生活压力震,没有足够的时间和金钱享受这样轻松 假日的玩家来说。(WI Sport虚假批多) 抱头提解 中语压力的一个给徒步将。

# 游戏之前的准备工作

《Wii Spots度假胜地》无论日版美版、每与一个Wii MolarPhalline》,本地改文 特惠多4人因示。每个人在加入游戏的时候都必须编纂被通复。Handartus,而此要 大家一起来玩的话,还必须买齐走等的MotionPhar才行。

(例) Metloritu转包裹内含有一个抽茶的保护者。 蒙决是与Metloritu用含在一定的。在正式方波攻之前,首次要适了直接影的推索,如果是接着没有配上W Metloritus。那么就无法进入激发回面,这些无法之志只需示例。所以可以的的实 转列度。在游戏开始前,我们该既视频的提示进行操作。



;首先确保Wii MotionPlus的LCGK开关处于环意状态。之后将逼控器填进橡胶套的 周口、将遥控器的胰带部分向下位。



「之后拉开保护書」让導控書完全進入洞 内,注意边緣不要卡性。卡性的话把保护 等拉头、即可將導控器等入。





1 景后将蕨等固定在手上,调整卡环的位 章、以至合道控器的操作、保护器位置性 使用的时候不户发生素外。



1在使用双棘梁(鸿颢)的时候,首先将

「在使用双鞭視(時間)的时候,首先将 %所 Motion liu 度如的第子揭开, 特双鞭棋 的接口桌上来,之后带盖于上的统拉派, 使退控局监察的战事材能过双旗框接后。 从原置圈走住,其实不塑度也可以、缓凝 要注意不够把盖于异路。

一在不使用Win Motionam的前機,先完肯 面的用線完美打完。定居技住建立署用立 的接線、排MotionPlus/通控算上極极表 下,無線再將N/II的通控器从保护事中取 出。MotionPlus不用时線本温度和環境置 当的過光场所保存。

#### Wii MotionPlus使用注意事项

1 Wii MotionPlus必须与保护者 起使用、不要将MotionPlus从保护者中

- 取出 不要随便把保护套弄的、否则需要拆下来清杀。 2 在函控器 Www MotonPus连接在一起的时候,必须握持通控器的部
- が、不要複卷MotionPlus的部位見动、否則容易造成掛坏。 3 当保护套污损破坏不再适合使用的时候、需要另外购买更换用的新保护
- 套更换。更换的时候主意保护套上的椰头与哪应器的螺丝海嵌在一起

	* / /			
	* 4	. *	0600	-0.
B.	" C RUN	4,	* (E) 45	+ 16

## 是不出产家间以享受到的 阳光海滩的研阅可以生活

在看过安装高元程票、得W MotorPus组合创Wmote上之后。 或可以开始 进行激灾。 包克是激烈的开场动电。 预存在标记化体中的闭一起来预度图 胜由 五尾。 Wu. h. sland 为现售品 Wedge Island 1,开始了核形明的 度假生活。这里环境优美,用光之境高岸各种娱乐设施。 应集全、各种运动都充 桌子高海丰厚假针的色彩。 究竟在这里有什么好玩的东西呢? 改让我们 影對 这个便很安全是有一条呢

#### **SPORTS**

在度假村中用橡胶塑料材质的创建行槽。进入海坡之后,具体操作方法与急通有标准 进入游戏之后,上下左右接通 进位器即间押剑、将遍投器对着屏幕 向前捅的话可必突发。按住B键力防御。本超戏包含一大模式,包括试合每件模式的操作相似,但是内容不同。

#### 剑术(チャンバラ)



#### 剑术.1

与对手抗衡的模式,是 对 的 的 牵拢, 视则其实似简单,决导双方式 在水中的高台上, 互相用创潮出, 以 移对手打容强合换进水中力目标。 超对手打容强合换进水中力目标。 超对局的直建坡取滑胜和之后,获得的 数据度也会增加用多 如果连续失败 的试题性度耸会成分。

# 剑术.2

这个模式在进行过试会模式之后 出现。 理職等玩家的意外、是多可人 人玩、裁判全同时向你和对予,但是 推出两个物体、是什么不一对予,但是 都很有意思, 在物体像地的瞬间, 会提下新知的方向。 玩概要的方向 预测。 谁先把目标物斯斯城就会先 行为。 先必转接定分数者为较低。





#### 居合模式



#### 剑术.3

#### 细琴模式 SPORTS

#### 篮球(ハスケットボール)

这个模式在进行过居合模式之后 出现、类似过关游戏、让人想起〈战 国无双KATANA),但是要简单很 多。只要操纵自己的Mi 一路往前狂 砍即可, 注意有的敌人穿着护甲, 一 刀砍不倒, 另外如果被敌人防住的话 会有硬官, 极可能中枢。敌人从强到 强分为级黄红紫黑五种颜色。



这个运动只需用巡控器即可进行 操作。核心动作"投篮"需要双手将 海拉器举过头顶、向前戳、松开B键 即完成投篮的动作。这个玩法实际上 很消耗体力,它需要玩家全身(至少 是上半身)配合作出动作,如果玩的 时间太长的话,玩家会感觉疲劳, 因此每玩一段时间之后诸休息片刻。



#### E分球模式

#### 滑水(ウェイクボ **SPORTS**

滑水的操作很简单,横卧遥控器 像握着把手一样,在前面的船牵引 下, 左右倾斜。在偏离振船留下的水 印 段距离之后突然改变方向,就可 **心跳起来。签到水面的时候用温控题** 调节滑水板的位置, 平稳地落在水上 即可得分。在一定时间之内取得的分 数越多,最后的排名就越高。



# 这个模式是投篮练习。在规定的

篮球.

时间之内投球、命中越多越好。注意 投籃的力度还有时间,在时限之内尽 可能多的讲球。就可以获得更高的分 数。不要等球进篮才投入下一个球、 只要保持好动作和角度、不停地把篮 玻段到册中即可。这个模式可以作为 正式比赛的练习模式使用。



#### **SPORTS**

按住B键寫到飞盘、之后用十号 键调整角度,挥动遥控器,松开B键 即出手。出手的时候,遥控器的倾斜 程度将决定飞盘的空中位置,注意飞 盘的方向。在初飞盘的时候需要注意 方向和角度问题,和真正的扔飞盘~ 样、角度实际上是从侧面计算的所以 在出手之前要向一侧偏一下身子。



#### 篮球 2

这是非正规的三人篮球比赛。控 球的时候技A键或者十字键就可以把 球传递绘队友、投篮的时候操作跟别 才讲过的一样。当敌方控球的时候, 在对手面前挥动遥控器可以断球, 当 对手投篮的时候, 做出投篮动作就可 以使出"盖帽"的技巧。在规定时间 之内得分比对手多即可取得胜利。





越接近中心点红色的部分, 得分就越 名。有时候会出现气球,如果飞盘的 轨迹经过气球所在的地方,就可以将 气球击破。另外如果狗狗能够跳跃接 盘, 也可以增加评价。这个模式考验 投手的细节操作, 也是W 的最新周 边W: Mot on Plus发挥能力的地方。





#### **SPORTS**

这个模式和上一代的同球类似。 毕竟乒乓球是从网球发展而来的嘛? 只是游戏的场地小了许多, 人与人之 间的较量也靠中在手腕上。由于调校 器尺寸的原因。球拍适合擦持、拖指 和食指端拍比较困难。它主要分为2 个模式,正式比赛(试合)模式和对



#### 试合模式

#### 飞盘.2

**SPORTS** 

游戏规则和高尔夫类似,只是将 高尔夫球换成飞盘。飞盘有3种大小。 飞行距离各异。选择合适的 6盘、 在最少的投掷次数之内到达指定的圈 内、桃藨 局。如果出界次数过多则 失败,进入下一局。比赛共分 洞、 九洞和十八词 种洞越多最后的得分 就越多,但是耗费时间也越长。



#### 飞盘高尔夫

射箭(ア

#### 打的练习模式。 兵兵球,1

这个是接近标准的乒乓球比赛。 以6分为一局,先满6分且领先2球者 获得胜利。打法和现实中打乒乓球美 不多、注意对手的一举一动。以及反 击的时候正反手的运用。因为乒乓球 台子比回球场小。所以出界的情况也 更多一些。利用对手的失误得分是取 得胜利的关键。



#### 兵兵球 2

只要打过 场乒乓球之后就可以 选择这个模式了。游戏的规则极其简 单、双方用球拍展开拉锯战。实际上 电脑始将能够接住你的球、因此这个 模式永远会以失败告终、其实是在考 验你连续击球的能力。注意桌上会出 现一些东西、用球打中这些物体的话 oT以获得额外的分数。



使用双节棍进行游戏、注意要左 **华拿**游控器,右手拿鸡腿。首先接下 A键架号, 按鸡腿上的Z键拉弓, 此 时出现 个圆形,保持该圆形与靶子 为同心圈状态就可以离靶心更近。该 游戏分为3种堆度,中级堆度为移动 靶,上级难度增加了障碍物。另外场 地中还有加分的隐藏目标。





高尔夫的操作和前代相同。 + 字 键可以调整击球方向,把遥控器妥宜 向下,按住6键即可校正位置。挥动 選控器为挥杆,按住A键的时候才能 真正击球。击球的瞬间, 手腕的弯曲 和温拉踢的位置将影响或的方向。击 球力度由挥动的幅度决定。本游戏也 分为二洞、九洞和十八洞 种模式。



规则很简单,尽快钻过场地中的 圈,钻过圈时候的秒数为得分,其中 钻过小圈可以得分加倍。注意速度的 控制、在转弯的地方钻圈的时候要减 速、否则容易走错方向。道路的转弯 点很多,需要注意控制磨托。完成所 有的钻圈之后计算总成绩,对战模式 下成绩名者获胜。



#### **SPORTS**

#### 保龄球(ボウリング)

这个运动也是继承自前代, 因为 大受好评、所以再次入围。保龄球的 操作看起来复杂其实很简单, A键切 换移动方式和角度、当显示为红线的 时候按十字键的左右方向可以平移。 显示为蓝线的时候调整角度。按住B 健助跑,将巡控器送到前方,松开B 键即为投球, 玩时要注意安全。



## SPORTS

## 皮划艇(カヌ・

这个运动很费体力, 最好每玩 10分钟左右就休息一下。玩的时候要 双手竖握紧拉器、十字键的一端朝向 下方。像划船一样左一下右一下地划 动、即可前进。单划一个方向可以控 制船的转向。单划左边就偏右、单划 右边就偏左。在划船的时候需要主意 动作和节奏、不要跑偏。



#### 保龄球.1

#### 这个痛者和普通的保龄建锭里的 打法一样,一共10局,每局可以投球 2次,如果一次投球击中全部的瓶子 就可以获得STRIKE的评价,获得最 高的分数。在打满10局之后即计算得 分,如果多人对战的话,最后以得分 最高的人为优胜者。这个模式最大的

优点是一个资控器可给多人使用。



皮划艇.1

挑战厚式

在提定的时间之内划出一定的距 寫即可。注意必须沿着场地赛道的划 线划艇。否则划出来的距离也不算在 内。另外这个游戏还有协力与对战的 模式。众人可以一起划艇、要求大家 齐心协力,做好配合,就可以把船划 得更快。这个游戏的多人模式很适合 朋友们一起玩。



#### 保龄球 2

的的物模式

SPORTS

自行车(自转车)

超级拉风的100瓶组合的保龄球 三角大阵,这种场面估计在平时不常 见。但是规则和标准模式一样,也是 每局两投,累计算分,总共10局。每 次击球的时候尽量朝中间的红色瓶子 出手、打御紅瓶就可以令其他的瓶子 倒下, 达成STRIKE。打倒的瓶子数 量越多,得到的分数也就越大。



本游戏也需要使用双节模玩。一 蹬车, 控制方向的方法和水上廉托一 样,同时按B和Z为刹车。需要主意 蹬车的时候会消耗体力, 一旦体力不 支就会停下来,之后角色就会喝水回 質体力, 会耽误一点时间。所以毁车 和缓冲的结合是十分重要的。



#### 保龄球.3

# 这个模式在普通模式的基础上增

加了職器、具有更大的挑战性。玩家 必須細心挑跌角度和位置才能命中。 加墨球被除磷碰回的话, 就和滚地沟 一样没有成绩。当难度提升之后,会 有更大的障碍,最后还会有移动的障 碍出现,必须把握好时间和角度投球 才能命中目标。



#### 暗碍模式

#### 白行车.1

在这个模式中, 玩家与其他29名 对手一起参加公路赛、以争夺名次为 目标。在骑车的时候跟在对手后面吹 风就有助于闭复体力(不知道为什么 会有这样的设定,难道要玩家控制的 主角化作干风? ),另外要注意上下 坡的颜形。要保留足够的力气在上坡 的时候使用。



#### 水上摩托(マリンバイク) SPORTS

本运动使用双节棍操作, 左手持 戏腿, 右手提函控器、按A为加速, 左右倾斜可以控制摩托的方向。抖动 控制器可以做出跳跃动作。水中的磨 托车控制与陆地的摩托更难控制,加 读和转音的时候更多验技术性, 玩家 们在经过足够的练习之后再进行实际 模式比较好。



#### **SPORTS**

#### 空中娱乐(スカイレジャー)

这个活动包括三部分。高空跳伞 部分就是玩家们在第一次玩游戏的时 候。出现开机片头的时候所体验的运 动。游览飞行和对战飞行是智驶飞机 周游全岛的模式。在这个模式中玩家 可以乌贼到整个度假村的景色。在这 个人间侧缘一般的岛屿进行—次海路 空全方位的旅游。



跌出飞机之后,用遥控器调整空 中的位置, 尽可能多地与周围的伙伴 连在 起, 每隔一段时间就会有专人 为你拍照。经过几次拍照之后就可以 集合了。控制角色钻过其他人组成的 圆圈(有 定难度 ,最后大家一起 拉开伞包。着陆之后根据拍照中人数 的多少决定成绩。



驾驶水上 飞机游离整个度假村, 飞机的操作就像手持纸飞机一样。可 以爬升、俯冲。岛上许多现光景点都 有一个 "i" 的标记, 与该标记重合 就表示采集了一个地点。在有限的时 间内, 采集的景点越多, 最后的成绩 也越多。飞行模式支持对战,还有多 种线路可识。



在《Wi Sports Resort》发售之后,任天堂的Win 官國上發數了社長岩田脱与制作人员就游戏制作理念 方面的对该、虽然《Wi Sports Resort》看上去是很 简单的游戏、但是却给人带来了很大乐趣。

岩田 今天我们把 (Wij Sports Resort) 的制作团队聚 集在一起、大家来谈一谈游戏的制作。首先各位自我 介绍一下,你们都是负责游戏中哪个部分的呢?

佐藤 我是情报开发本部制作部的佐藤贵太。这次担任 游戏的程序员, 主要负责的是"剑术"和"乒乓球" 的部分。在前作(Wii Sports)中, 我负责的是Wii Sports "阿琳" 部分的制作。

岩田 在制作前作(Wil Sports)和开发本作中间这一 两年里、你存做什么呢?应该不会无所事事吧。

佐藤 一年前程负责担当 (Wi Fit) 的制作。我负责的 是其中"慢跑"的部分

岩田 铜、原来那部分是佐藤先生负责编程的铜。接下 来请堂田先生说一说。

營田 我是制作部的堂田卓宏。我和佐藤同样是负责编 程工作的。在前作中,我负责的是Wii Sports "拳击" 部分的制作。

发田 "集击" 部分制作用的时间很短、但是完成的效 果十分不错。

堂田 当时岩田社长还问我 "真的能按时完成吗?"

似乎很不信任(笑)。 岩田 当时你的回答是"我会努力的。" (笑)。

山下 说起来还真是危险呢,差点就做不完了。 常田 最后大家都累得气喘吁吁的。

众人 [笑] 堂田 说起来,在制作前作的时候,之后,我们参与了

许多实验性的制作,在制作《Wii Fit》和(马里奥赛 车)的时候也帮了 些忙。

岩田 是啊。接下来轮到岛村先生了。

岛村 我是制作部的岛村隆行。在前作中负责导演和" 高尔夫"、"保龄球"的制作。

岩田 最后诸山下先生说两句。

山下 找是制作部的心下善一。在(Wi. Sports)中负 责"棒球"、"拳击"的制作、之后我担当制作了Mil Contest Channe 。在0B年3月的时候开始参与〈Wii Sports Resort》的开发。

岩田 大家来谈 谈对Wi MotionPus的印象。大家听 弘这种新周边的构思的时候,最初是怎么想的呢? 佐藤 当时我们对使用W, 巡称器的游戏, 对很多游戏 进行了操作实验。

岩田 这些实验的结果,被用于完善新作《Wii Fit》中 的"慢跑"这个游戏。宫本茂先生对此大加推举、最 后完成了(Wi Fit)的制作,真是太好了。

佐藤 只是,在进行了诸多实验之后,我们感到Wing 控器的加速感应器的灵敏度已经处于极限状态了,我 岩田 但是也是你做的啊。 们还是想让动作变得更真实 些。

岩田 在运动和回转的时候,加速感应器的功能确实已 经做到了规限。

佐藤 因此我们听说新型感应器处于开发之中,都感到 十分期待。如果使用了新的设备,以前不能做到的动 作现在也能做出来了。

装用 原安加此, 专用先生是怎么想的?

掌田 我和佐藤先生一样,使用Win遍控器进行了很多 试验,在游戏中尝试了很多动作,最后感觉做到某 种程度之后就觉得已经到头了。后来听说了新的感应

器、我觉得又可以做出新的东西来了。 **崇田** 岛村先生认为如何呢?

岛村 在制作前作的"高尔夫"的部分的时候、宫本先 生说"这样用力的打法没有意思"。之后当我听到有 关Wii MotionPlus的构想的时候, 我觉得宫本先生提 出的问题解决起来变得很简单了。

岩田 山下先生呢?

山下 我也是一样,在最初听说这种设备的时候,只是 纯粹的期待而已。当时我不知道这个东西可以做出多 么精细的动作,只是觉得心里热乎乎的。

岩田 那么, 当Wii MotionPlus送到大家手上的时候。 经过具体的接触之后,大家是怎么想的呢? 我们还是

听负责编程的两位来说一说吧。 佐藤 是啊 · · · · 也许我们的期待大过头了(笑)。

岩田 说起来还真是这样。 众人 (笑)

佐藤 因为当时还是开发中的硬件, Wii MotionPlus在 最初存在很多问题。当时我有点不放心、私下觉得 "这种设备直的没问题吗?"

岩田 在开发刚开始的时候,据应器的感应范围很小。 慢一点的动作无法感应出来,还有各种问题。堂田先 生具与み 植めつ

堂田 我最初的印象和佐藤先生差不多一样。但是在最 初接触到的时候,我还是对这个设备良好的反应能力 感到十分惊异。

岩田 反应能力很好? 但是精度似乎有些不太准。 堂田 以前的Wii遥控器,在动作快一些的时候,会复 得迟钝。但是装备上Wii MotionPlus之后,画面中的 物体动起来感觉好多了。

岩田 看来这就是Wii MotionPlus的创新之处。

樂田 是的、我们都感觉很新鲜。

岩田 说起来,前作(Wii Sports)已经成为全世界销 量最大的游戏了。在海外是与Wii本体同拥发售的,虽 然说"世界第一"有些牵强、但是确实打破了20年来 〈超級马里奥兄弟〉保持的记录。像这样厉害的作品 的线施、开发起来比开发新作还要难啊。在担当如此 图准的工作的时候,大家是怎么想的呢? 山下 星说前作及响很大, 但是

山下 说的是 (笑)。

山下 在《Wis Sports》推出之前Wii主机还没有面世。 究竟游戏绱量如何, 我们心里根本没有底。但是找对 于这个游戏的乐趣性很有自信, 所以我觉得怎么着都 可以卖出去吧,但是现实的结果远超我的预想。在开 发德作的时候, 我确实有些担心。而且, 作为主流游 戏,做起来容易的那些呢

岩田 你们都已经做完了(笑)。

山下 这下可麻烦了啊 (笑)。前作把许多好做的运动 都做了,现在想想,大家都认为确实有些麻烦。

岩田 所以要转变方向,做一些非主流的游戏出来。 山下是文样的。所以我们考虑了"活动"和"体育" 这两个基本主题。

岩田 "活动"和"体育"?

山下 "活动"指的是在岛上休闲娱乐的各种项目, "体育"则继承了前代的风格、像一般的球类运动。 等等。这次我们制作的主要支柱就是这两点。

岩田 啊,只有一个支柱的话,那就和上一代没有区别, 了,所以必须另立一根支柱啊。那么, "Resort" 这 个名字是谁起的呢?

岛村 大概是宫本先生吧。

山下 其实我们有许多方案。

宮本像(Wij Sports 2 〇〇Resprt)等等。但是北美 任天堂的人和我们谈过之后,觉得还是直接叫《W Sports Resort》比较好,简单易懂。

山下 这样的话就不是2代了啊。 空本 叫2代的话其实得廉烦的。

岩田 如果直接叫2代的话、究竟会怎么样呢?

岛村 前作的影响很大,如果直接叫2代的话,玩家们 会有"新瓶归酒"这样的感觉。而且这次是使用W

MattonPlus的新作、因此不能简单地直接称呼为2代。 山下 本作的游戏方法和前作相比也改变了很多。 岛村 最初我们设计的Logo。"Wi Sports"的文字采

用大字。"Resort"采用的是小字。但是宫本先生却 说 "还是反讨来好"。

岩田原来 "Resort" 不是副标题啊。 岛村 嗯。我自己原先也认为它是副标题,但是我在设

计的时候,把Resort放在中间,重新制作了新的游戏 Logo。这样大家对本作的认识都有了改变。

山下 我们知道了,自己制作的游戏并不是(Wii Sports 2) · · ·

岛村 而是 个休闲游戏。

山下 这样的话不管怎么做都很轻松了,之后我们就想 出了各种提案。

"这样做游戏的话,还真有休闲度假 佐藤 大家都说 的感觉啊。"(笑)。总之游戏的提案最初经过了很 困难的过程,但是到了定稿开始制作的时候,工作反 而变得轻松了。为了搞清楚滑水部分的体感,我们还 专门到琵琶湖体验了一次。



审判之日来临……人类遭众神遗弃,制裁女神从天而降降临灾难。大地开裂、 海洋干涸, ……然而人们没有放弃希望, 魔女将女神击败, 然而女神并未就此消 失、而是隐匿在世间疗伤。之后1000年,瓦伊塞尔贝伊姆王国、召集各方勇士前 去征讨在某处沉闢的女神、阻止审判之日的再临。在这样的时代,玩家所要扮演 的是一位在孤儿院长大的主角为了成为王国公认的勇者而展开旅程。

#### 本作的基本游戏按键操作讲解

基本操作					
	移动	List	同体指示		
方向键←、→	旋转视角	RO	戏踊转后正常方		
方向键↑	使用道具	口健	調下		
方向键。	使用技能	7 (3)	存出基单		
START键	<b>切换地图</b>	〇進	确定、攻击		
SELECT	切换领队	×键	取消、合击		

#### 游戏的基本要素概括介绍讲解

作为 放动作角色扮演游戏,本作的系统和玩家们所熟悉的普通动作角色扮 演游戏有很大差别。与其说本作是动作角色扮演游戏游戏、倒不如说是 款单机 网游探索类的角色扮演游戏。

本作采取的是地图可见的明雷遇敌的方式,每个敌人都有自己的可视范围。 如果讲入了其可视范围 敌人就会主动奔袭过来展开攻击。敌人的可视范围可以 通过小地图观察到。这样一来玩家便可以通过查看小地图、来躲开敌人的可视范 图、快速通过来绕过敌人避免战斗。这样 方面让玩家能够自由选择战斗,另一 方面也从侧面提高了游戏的乐趣。

本作中所有地图都需要自行探索。地图上有很多标记、蓝色的箭头是表示的 玩家、绿色的表示门、白色的是城镇上的设施。在迷宫的地图上、红色的圆点是 敌人、敌人前面有个黄色光带是敌人索敌范围。进入后敌人变成主动攻击模式向 致家发动攻击。在使用、V1的白魔法サ 手之后, 地图上可以标记出货色的圆点, 那是代表机关或者恢复点之类的迷宫设施。如果是城镇则是人和动物。

还有述宫中会出现水晶般的传送点,通过它玩家可以随意穿梭干过往的城 市,还有一种怪物雕像的池子可以回复生命力和魔法力。

### 相比起前作,本作的要素更为丰富

本作相比前 代。为玩家的自创算 色提供了更多的自定义选项, 增加新的 种族、武器和萘甲总数量超过了400种。 签备的组合超过8万种。在剧情模式中, 野外任名的数量也非常多 绝对能源足 玩家们的探索欲。在 代的基础上(战 斗姜姿〉又新添了不少新要素。本作中



的战斗系统是系列的精华所在、在维承了前作舆快刺激的战斗系统之外、还增加 了新的战斗要素。首先是新的战斗系统"ActiveActionBattle",队伍的成员数由 前作的6人精简为4人。使得战斗更为简单明了,并且强化了各职业的特色,调整 了怪物和队友的AI。在队伍中的成员有3-4人的情况下, 满足 定条件就能发动联 合攻击。大魅力的演出画面配合各种视角的切换赏心悦目。对付各种强力对手、 使用联合政击是取胜的关键。

另外本作中还追加了读老收集要看。此如新任务、新怪物、新道具、强化了 "无名塔",而且武器防具和道具种类增加了40多种。用于玩家挑战的"无名塔" 从原来的10层增加到了50层,各种BOSS都在单面等待着你的挑战。游戏还追加了 曲廊模式、本作中出现的各种视频片段都能在这里欣赏、随着游戏进程的推进。 一段段的视频将被解禁。本作的传送装置确实是非常便利的移动工具,在游戏中 设置了许多水品般的传送装置。到达新的地方,然后点亮传送装置,以后就能随 时通过其他传送门传送过来,免去了奔波之苦。

#### 主菜单各个选项的详细介绍

アイテム息合系の支使用消息、技口は長台动机が適應。魔法是使用或者设定 在战斗中魔法的快捷键。本作的魔法分攻击、恢复和付与3大类。每一类有6个级 别,每个级别都有4种魔法。所以魔法都是依靠道具书物获得。1级魔法消耗MP都 为1、2级魔法有耗MP2,后面以次类推。MP在大地图上是徐徐恢复的,所以不用 在在意MP的消耗、装备、本作装备众多、装备项目也很多、分单手、双手、盾、 头部、身体、腕部 腳部、头饰、左指、右指10大类。スキル(技能 , 毎种职 业都有自己的专有技能, 每种职业都在20级学会全部3种技能。一次只能装备 种 技能,这些要看具体的搭配而定。阵型,队伍中最多有6名成员,每个人都会排列 在3×3的正方型阵列中。一般是魔法类型的角色靠后,近身型角色在前。但是如 屡被敌人追击就会暂对敌人,对后方角色非常危险。思考作成,对同伴的行动方 针设定。初期可以分配的点数很少,同伴可以采取的行动方面和次数也很有限。但 是碗着等级的提升,将获得非常多的分配点。

情条是必杀槽, 满的状态就是这个样 子。下面依次是HP、MP、职业、等级 以及装备的技能。クエスト、査看正在 进行中的任务。コレクション 登番已 经收集到的准具和经物的资料。这里的 是具体数据,而公会的是形态图鉴。コ ンフィグ 进行系统各方面的设定、还 可以改变按键操作。

ステータス,人物状态。最红的一个



\*本作战斗时,装备的优良程度和阵形直 接左右战斗的脂势。

本作的 个核心系统就是玩家可以自定义角色的外形,而且防具武器的变更 也全有将表现出来, 是家们都经定制出自己心目中的形象。首先是选择种族和性 別。一开始可以选择エルフ(精灵)、ホビット(矮人)、人类、ドワーフ(大力 土)、アカトキ(亚人)。刺下的两个种族机器人和犬要在拿到相应的卷轴后才 可以开启。这里提时还提供更专性别的选择。奥性 船比女性体力高,但是漆度 和器用要比女性低。以后在公会招募同伴,其过程也和这里一样。之后就是对人 物的面部特征和头发进行选择。每个种族每种性别都有分别有6种菌部、6种头发 样式可选。之后就是职业的选择、初期只能选择5下级种职业、除机器人和狗以外 的种族共通。人类的能力很平衡、对于职业适应性很高。ホビット则适合身材短 い、体型対 5快速的种族。推荐选择盗贼 类的职业发展。ドワーフ拥有压倒性的



纵伍应该心全面为主。

魁梧身材,擅长近身物理战斗,但是对 于魔法的抵抗很弱。エルフ拥有出众智 慧的种族, 在使用魔方面是其他的种族 所不能比拟的, 所以推荐选择法师种类 来发展。アカトキ的身体异常结实、擅 长使用拳头作战、非常适合モンク这个 职业。 机器人是在厚厚的盔甲里用旗帜 \*每种聚业都有自己的特点,从家所组建的 和链锯作战。 大是观赏性质的动物,使 用专用武器作战。

# 本作全部基本职业介绍!

ファイタ(故土)

这是个的攻击, 防御比较平衡优 秀职业,是队伍中常备职业。能装备的 武器、防护具多的也是其特征。 个特 技分8.是 ガ ド、需要装备店、启动 之后可以格挡对方攻击,大幅度降低 伤害。パーサーク、启动之后増加造成的 伤害、同时也提高受到的伤害。ワイルド レンジ、启动之后、使攻击范围化、 启动过程中会消减气槽。

127 60 TH 43 メイジ(液は細)

拥有强力的魔法攻击是队伍中的 攻击主力。但是近身战斗能力很低。 必须保持一定距离来战斗。三个特技 分別是 ゲイン、发动之后、从附近 环境中吸收魔法能量回复魔法値。フォ -スチャント、发动之后、増加攻击系 磨法效果,持续时间内不能移动。リデ ユース、逆转智慧和体力的流动。

\$71.60E 30TH N L プリースト (同祭)

这是以回复魔法擅长职业,是队 低中的生命补给线。在序盘阶段有没有 该职业将直接影响堆易度发生变化。三个 特技分别是 ゲイン, 发动之后, 从 附近环境中吸收灌法能量回复度法 値。エイドチャント、发动之后、増 加恢复系魔法效果, 持续时间内不能 移动。コンフォート、发动之后、解除 沉默和黑暗状。

シーフ(次級)

移动速度快,拥有开有锁宝箱, 逃跑等支援能力的职业。战斗使用远射 的武器进行攻击。三个特技分别是 バ ックステップ、发动之后、迅速退到 后方。アピール、发动之后、排解所有数 对单位、使对方进攻自己的几率增加。ヴ アンディット, 发动之后, 击中目标可 以获得金钱。

**FRES** モンク(學法家)

使用强有力的拳头进行连续攻 击, 其攻击力在下级职业中是压倒 性。三个特技分别是 回り入み、发 动之后, 網移到对方身后。舍身拳, 将目标击飞的强力拳击。气合,增加 气槽量。

APPL ナイト(増し

拥有直接攻击和回复魔法的防御 型职业,是队伍中最理想的质牌。三个 特技分別是 ガード、需要装备盾、肩 动之后可以格挡对方攻击,大幅度降 低伤害。シールドバッシュ、成功格 档对方攻击时, 使对方进入晕眩状 态。ナイツスピリット, 发动之后, 复活战斗不能的同伴、作为代价、使 自身HP降为1。

高級职业 ニンジャ(忍者)

使用2刀流涨的职业,还可以远距离作

战,是专业的战斗职业。 个特 技分別是 バックステップ, 发动之后,迅速退到后方。影 缚の水,使数一个单位迟缓, 发动中不可移动。缩地の米、 一定时间内、全部行动高速化。

サムライ(物)

使用刀为武器, 强化攻击型的战 土。三个特技分别是 回り入み、启动 シ后、臓移到对方身后。 悠气の构え、反 击姿态、无法移动、遭到攻击后给予对 方伤害并附加眩晕状态。会心の构え、 反击姿态,无法移动、发动中攻击力 上升、使用中持续消耗必杀槽。

LEDS アンカー(質者)

兼备攻击魔法和回复魔法大魔法 师。三个特技分别是 ゲイン、小比例 同類MP。クイックチャント、魔法球 唱速度加快、发动中移动不可。テレ

ポート、瞬间移动到地图边缘。

エンチャンター(ALTIER!) 专门擅长辅助魔法的魔法师。\_ 个特技分别是 ゲイン、小比例回复 MP。ロウチャント、不消耗MP发动 ー次魔法。フェイタリティ、自己剝 余HP以比例发动的一个魔法攻击、发

动后必定HP归1。 特殊职业

本作中还有マシーン(机器)机器 人专用职业和ガード 警卫 , , 犬的专

#### Check! 角色转职与新职业的觉醒

公靈里花少许的钱就能更换职业和觉醒新职业。职业中可以同时选择 宗主和两个副职业,副职业可以让能力量和。"第2章个不得的职业 可以使用三个不同职业的技能,是非常实用的。大家可以碰撞措施、坐职 业和副职业的等级不是共通的。副职业是不能主动升级的,必须要变更 或当前主职业才能提升等级。除以要全面发展需要花费概念时间。通好 职业之后就是取名字的环节,可以用电脑随机透取的名字也可以 实际上是看你前面的名字,有些名字只有1点印 有的则是4点印 美 满意可以识到取名字的界面再取其他名字。

## 关于城镇各项设施的功能解读

游戏 开始研究所处的地方就可以 视为是大本管。这里的设施都和玩家的 战斗息息相关。

宿屋是休息和存档的地方 休息 县需要花钱的, 不过和同件的数量及 有关系。道具店是买卖武器和道具的场 所。教会是恢复死亡状态和其他异常状 报的地方。公会是进行任务和招募同任 本作中的本阵。



杰的地方,需要花钱。酒场则是衣集情 "后来 开始登场的城镇可以说是后来在

的地方、是游戏的中心场所。公会左边是斗技场、右边是雇佣兵介绍所。斗技 场是以现有队伍进行连续的战斗,获得胜利就有相应的奖励。开始只能从最低的 H级、最高是S级。每个级别都可以反复进行。介绍所是用来接任务和招募同律以 及变更职业的。

4.技场无疑是赚钱和剧宝物的好地方,只要你能力足够,就可以在此横行天

下,下面是各等级比赛获胜后的奖品。 斗技场奖品~数 HW 100G、エイドの小瓶、バンダナ、紫铅のクロスグローブ Cál 200G、ジャマダハル 思乱のジャマダハルEV、電乱のジャマダハルHU、 並快のジャマダハルIN, ロングソ FMC F 433 1000G、器制のトマホークBP、蒸制のスクトゥム、蒸鍋のハードレザーゲー トル、黒铅のハードレザゲトル

黒乱の天丛云剣EV、小狐丸(AD、EV)。 ハンテイングボウ 10000G, ジェンダワ、HPネックレス D級 聚铅の上次、睾火のポ ンズダガ [GG、AN]、翠火の病の矢

質火の麻痹の矢、翠乱のタワーシールド B級 AR スチ ルヘルム 赤铅、黄铅、黒铅)、ハードレザーゲートル(灰铅、黒铅)、

紫乱のライジングフォースYO、黄乱のライジングフォースGG、黒击のエ クスカリバ-YO

#### CheckleT.会鉴定、招募同伴与接任务

公会署的答定功能。公会是的答定功 能在初期很重要,能对得到的未知领 昌进行基定、费用为100。初期都用的 中宫期得到推出推进之后基本的

海鄉打出鄉東盖港制的第一 華華 秀 于事、头雀、袜子、炬剑美商 有以服就不用鉴定、直接扔店里。 测量定度法就均利消了。 而衣服 书美、师、首体可以法事情

再举、绝对高示1000 关于福基同样: 本作---开始: 玩家只 所招募新的同樣。臺灣標準其字首 一个新角色。方法请参考人制制 量/次招募商学管理500S。/ 大使冰增加500G的囊目

海林開催后 可以洗择计算额 入队伍 决量也可以选择让队伍中的 角色在这里特机。需要附在铝镍 关于德里任务: 只有在完成第1个任务 王自爾強書狄定試驗之后才能正式 受空食等達的任务、这些任务种类 不过一次只能接受一个任务

秦是任务后可以中衛任务。 中華 任务后可以再模拟使任务。中断后的 任务不会消失,以后还可以再接。每

测验与仓库: 图鉴中影漫测念频频得 的准具和遇见的怪物。初次温见的怪 物态起於尼蒙全自动要录到强基度。而 **能給的具体整備整使用道具產業**尼才 **能量景,而怪物和道具具体的画面只** 

仓库是存放物品的地力 網期要 借的仓库费用是1000G;可以海通160 **李物晶。以后还可以借更大约位** 

**自用計算機器具供養業が実施**T 帰事一定的銭和消息 白紙の料

属性的道具 付与の礼 ●の村果一种特殊諸具 能持有一个。如果在建富中的强精中 **美国第5个白星の礼,观第2个相**合 **从得到尼亚尔**特和安全

与 否制就会沒要掉



# 来自日本各大商家的调查结果

#### Yodobashi Camera



#### **BicCamera**

#### Sakuraya

GEO





交流DQ的攻略方法





我在打工的时候,店长向我强烈推荐这个游戏,告诉我一定要玩.



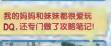
我喜欢盗贼这样身手敏捷的角色!

















































































# 本作最大的特色就是换装! 一起来享受换装的乐趣吧!

ALL CONTROL OF THE CO



ま・体内 群・ 点光以5年間 ※独育成 KOE 481 BD 12 6

# Infinite Space



不愧是前四叶草骨干人员们打造的神作。即便是以NDS这种掌机表现起来都 过人各受感动。《无限航路》内容极为丰富,一周目正常情况下每需要四十多个 小时,而且多重分支路线的设定使得你最少也要三周目才可能真正国满。再加上 通关后出现的EX模式,绝对的时间杀手啊!舰船与战术的搭配也有多种,不论是 大规臣炮党还是空母舰载机党都能感受到乐趣。 □文/北斗

#### 少年篇推荐船, 战舰齐射大法 ジュノー線:便宜又好用、用膩了就蛋也不可惜。另一艘船虽然贵了700。

グロスター最、最初的战兢、能力学常平均而且内袭比较大、是一直可以用到少年 篇结束的可靠伙伴。火力不足时可以通过换

船员数也很重要,效多咬死象…

新赏器弥补。 ▶ - ゴ無: 少年財期性价比量高的战舰。武

器比较强,而且能够搭载舰载机,还有射程 无限特殊武器——伤害稳定的的远覆必中炮 由、除非对方用回避机动否则一定能打到。 パウズ欄: 虽然并不是战舰但拥有比较不错 的火力、而且对空性能比较不错。如果不搭 配統教机的活,是很象得住的防空力量。内 蓑也不错。

## 期推荐船只, 组合多样

ジャンクヤード: 很早就後买到的神物。内装空间极大,武器搭配也不错。 · 直可以用到來期,兼算武器性能跟不上了,也可以塞满货仓或者研究美内案 \* 来跑船

パゼルナイツ: 保早就能买到的性能平稳的战机, 价格相对便宜, 内装结构合理。 ヴィナウス:比较早就能买到的空母。内装空间非常大而且合理,唯一的缺点就 是會少,通过部件也可以补足。

ゴーゴリアン:祝早就能入手的頂集故能、領責、但是大部分武器都不用湯添加 置, 侧有两门模猛的全员导弹炮, 内装马马虎虎, 甚至还能放艇载机

シュテムナイツ: 刷情获得的试作型舰、バゼルナイツ的强化型。全能力上升之 於。还附加了搭載紙載机的功能,值得信任。

ヴァイス・ザバス:巨大轨道炮的刺御組、内装空间很大。但武器成力一般、第 墨ジェンクヤード的強化版、拥有強力地图規是亮点所在。

ネビュラス:中居期获得。不用另行购置武器的特殊战舰,搭载的所有武器都是。 全異攻击、高命中、射表远、威力一般的电磁炮、对杂兵战极有效、对BOSS战也

能凭高命中稳定输出。 プラピレイ:后期得到的航母、是ヴィナウス的加强版、血多碳甲好。游戏末期 限多需要航母的地方。如果銀鐵机數据太少,或者前面买的ヴィナウス(代无法型 付激烈战斗、选这个没错。

体积能大一配件的

航行在茫茫宇宙中

让人热血沸腾的舰队

減緩,还有搭載規載机的功能。內 基是不大但基础能力率常高



#### 心年期同伴加入

and the second	a valetorale	The state of the s	1717	三入时期	類人方法
トスカ・ジッタリンダ	Chapter1	印.曾自动加入	ティゴ・キャノツェ	Chapterd	4 to スカーレル ** ** ** アンブラ フィ
チェルシー	Chapter1	1 [8]			· 电玻璃在1/1/口及地里有用 地可多的气管机下。
トーロ・アダ	Chapter1	同上	トゥキタ・ガリクソン	Chapter5	发生バハシュ ル領主英審保安长剝債店、与ポフ
ティータ・アグリノス	Chapter2	[6] _			ュ ラ酒汤的ハリオ反复対话、之后两与トウキタ
カリオ・イスモゼ-ラ	Chapter2	失在ポポス・フィオン的清晰与NPC対话 之后直接到クラ			本人对话后加入。和ファルネリニュー。
		-レ清场対话后出成カリオを投手其対活加入。本意结束后	ファルネリ・ネルネ	Chapter5	女生ハハノユ ル伯士多書保安 代別情后 去セウ
		回イスモゼーラ社可導到 1.学い1+2的物类权。			エンG支柱后務、之后与バリオ和维本人財活后加
カザン	Chapter2	名声点2001/上 - 300G宿任			人 与トウキタ . 选っ
ププロネン	Chapter2	名声值200以上+500G账词。	パタム・バル	Chapter5	在ヘルメス与酒场主対话、买下护照、之后在工会
ラショウ	Chapter2	首先先到ペゼル与其対击 之后去ラッツィオ与ロ			中名声值3000+1000G惠佣。
		ズリン対法、之后団ベセル対法加入。	ユマ・ソウン	Chapter5	在ヘルメスに香地土対ボ、犬下通行道 之后在1
イネス・フィン	Chapter3	剧情自动加入			会 = 名声值3000+G00G 审协。
ル・ス・ファ	Chapter 3	原 表自动物 /	パリュエン・マリエカ	Chapter6	在Chapter4ドゥポルク酒场中发生事件、选择"た
ナージャ・ミユ	Chapter3	完成荷国國報任务尼 在オズロンド酒場接受任务。去アルデスタ			すける ", 之后出行星再进人, 选择 "ユーリで
		与地对语 商表へ夕サ都英柱矿台 老陸鐵器 克成后加入。加			战う 。パリュエン给主角100G財産線选择两
		人名再度回到アルデスタ可获得 张病装图纸。			次不要, 之后在ブル バザ ル买元他出售的物品
ハンル・ファマ	Cnapter3	打完海賊行服 主角台好伤后去医疗本部与其对话			<b>心加入。</b>
		南次 週知久女两人要去ル・ド 之后向ルード移动	フー・ルートン	ChapterB	1 ①中本草 直3000+1000G雇佣。
		发生剧情 之后在ルート 香吧加入。	ホアン・シャウ	Chapter6	T会中名声值3000+1200G雇佣。
ルン・ファマ	Chapter3	同上	キャロ・ランハース	ChapterB	関係中立力・協Pt
フトレ・ファロ	Chapter3	去性カルバライヤン前 在ボラ レ色草藻 1 与 1招参の	ヴルゴ・ベズン	Chapter 7	Chapter5攻打绝对防卫圈战斗时 击缓除ヴルゴ珠
		男" 対き、之西等自在ツイ ズロンド自动事件施入、之			规之外其他4只战舰 第1排和第3排分别2艘 发生
		后再度回ボラ レ可得す 个内装设计图。			剧情战斗俘虏。在选择路线后痊愈并加入。
ジェロウ・ガン	Chapter4	剧情自动加入	ウェンネル・デア・テイ	∠ Chapter7	ガを送後が支撑カルバライヤ 別情自动加入
ルーベ・ガム・ラウ	Chapter4	在最上方。 " 地帯发生結尺故障事件 之后去ン	バリオ・ジル・バリオ	Chapter7	同上
		い酒店中牧其加入。	ユディ・ン・ヘトリオ	Chapter7	分支选择的选择本 ジョンス、在ユーロウ教护作品
ヘルブ・ガル	Chapter4	ジェロウ在队中84. 在空间管理局的HELP G中查看			结束后名产在5000以上加入。
		说明文档30条以上,退出时发生事件加入。	ジェイディ・ワイラ	Chapter8	分支选择时选择カルバライヤ、在成斗中捕获、ナ
ラウド・ゲン・バルス	Chapter4	在バハロス和シトウ病大療受井京成物が任务			ヴァラ崩坏后加入。
	-	之后在シドウ 番崎牧兵加 \	エルイット・レ ノ	Chapter8	分支选择的选择者 ジリンス 自动格別加入。ナ
リア・サーチェス	Chapter4				ヴァラ南が右辺回ナヴァラ 正式加入。
		发生别情,战斗后加入。(不影响主编发展	ミュ-ラ・タリエイジ	Chapter8	分支选择时选择ネージリンス ナヴァラ崩坏后返
ライ ナリック・ガルドス	Chapter4	リア在队中計 千色級高層サクロウ牧等所至官		posts	回ナヴァラ、与エルイット 同加入。
	-	\$7 d, 11 11 1	シュへイン・アルセケイ	+ " a 10 5	E = ・ ・ ハインスペリアキャサー数々
,					

# 各特殊天体出现地点一览

体后会有专门的文	字讲解,之后会收录到附录中,还能增加10点名声。
10大学者11	Section .
アルタイア星云	宙域エルメッツァ・ロウズ
クリアノン星云	宙域エルメノツア・ランツイオ
コロノス	宙域エルメツツア・中央
ダナン星ェ	由域カルハライヤ・ジャンクション
ラ リッサ星云	宙域ネージリンス・ジャンクション
ヒュプロス年回	宙域ゼ ペンスト
ユルグノ 皇云	宙域マゼラニックストリーム・S、AREA5的? ? ? 和AREA6的? ? ? 之间
ファイアス従五	密域ア ヴェスト AREA2M ア マインも、ユ ロウミュ
ポルゴ星云	宙域ネスカ ジャレ ン、AREA2的右下的? ? ? 和中央的? ? ? 之间
ジャザ星ュ	宙城ネスカ ジャ AREA26 EE 22 m 域和右下的 この
ダルダネル星云	宙域アイルラ ゼン、AREA1的? ? ? 和 ? ? ? 之间
サラミス型ス	宙域アイルラ ゼン、AREA38 ノイル和AREA38 2 9
セレニウス展会	宙域エンデミリオン、AREA2的ウォロス和??? 之间
イリオン星云	宙域ハイヴァルト AREA489 % とき
オルセウス星云	宙域銀河联邦・中央、AREA3的レノイ和AREA4的??? 之间
ウォルフライ工風	節城アッドゥ ラレ ン AREA287 和ポイドゲートご®
スーリア星云	宙域アッドゥーラ、AREA3がパウスナイア和AREA4が 1772、

## 排名表上榜奖品, 大海贼最高

グランヘイム、排名第1英、大海賊的 战舰、价格极贵、但是实力也是暴强;惟一 的缺点就在于5个武器里有1个是地图划。所 以实际上只有4门始参战、火力略打折扣。

ズイガーコ、排名第10美。比大海賊略 海風82 株字 便宜,但各项数值与其基本相当,除了耐久 力和装甲略剪之外,其余不少能力更是强过 大海贼舰、拥有大量可自由搭配的武器、内 藝空间非常大,还能搭救舰载机,相当能悍! 1二周目时继不所有角色的能力。



エリエロンド、排名第20美、女海賊的战舰、不过这个是線水廠、各項線 力都比原装货低了不少,好在机动力超高、对空性能也不错,价格相对也不贵。 只要不到8万即可拿下。

エルメラーダ: 排名第30奖。拥有加快舰载机速度的重力弹射器、内服市区 大、基础能力方面除对规补正外全都相当高、60多的基準和3009多的血、4个武器 也居然都是可逢的(还有1号武器)。与其说是航母,不如说是有航母功能的頂線

バロンズィウス、持名第40交。花花公子的旧母娘、内装比新的那艘要大 基础能力也很优秀。業量方面略呈平庸、总体来说和ヴァイス・デバス持平(火 力强一点、机动剪一点,没有绝图炮),而且非常便宜。

	1.23 mil	Autority of the second second	海岸	加入附押	
god "New Steen Lines.		<b>原情自动加入</b>	ハロウーハウト	No. of the second	ノイル的バダックPMC中4000G影響
ウォル・ハガ-シュ シュペイン・アルセゲイナ	青年 Chapter	於 · 有 22 和 加 人	ズローキン・ゲイケット	###Chapter4	ノイル的バダックPMC中800Gを得。
					さノイル和フォルゴス的バダックPMC中花
トトロス・ベーレ	青年Chapter1	易上	フィル・フレンチ	# I Chapter4	はなれまり 直到市路物用増加到BBOOG。
フランネ・ポロロ	内 I Chapre	N C			以及可能 1 直到1000 按照提加数6000G。 2 5 点。 2 再复并 发生事等6 △
ルー・スー・ファー	青年Chapter1		1 10 10	Tama	
ハバロフ・ランスマン	尚-FChapter1	アセトウニア *** で モノ *** ひ まか 3	ギー・ジー	青年Chapter4	進择ジーマ・エミュ路线 刷情自动加入。 ニュエンテミオン終り ほぶ浮メノサ ナ攻
ロドー・ダン・ズーグ	青年Chapter1	アセドゥニア「金加人、要求名气未明、基本部等 ) き成功べ年的は、2トゥルダーヤルな、2ドモチェクラマ	ズビン・ベルタ	A 1 C sante 4	B Kilder 1
オボズ・オボ	背部 Chapter2	ドアクリスト・・・・ 、いきでなりアクリストル カーナ	トリトロ・エルルナーヤ	者年Chapter4	洗濯エンデミオン路线 再洗扱うヴェルナ
		けっきをおりませ が 音中、すっ	トットロ・エルルナーヤ	W-F-Chapter4	攻略, 島情自动加入。
ジジ・レベルル	告年Chapter2	(a) to 100 to 10	ヴィー・ウィー	A I Chapte 4	させンマ・エミュが、 で成后回到グンニ
アグリス・バゲゼ	青年Chapter2	上投票公司 4 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	10404-	re in Chiestra H	ノン 的、世紀 、 4 は活動加入
チェグラマ・ジズン	青年Chapter2	BL WARREN	グミ・シスターズ	青年 Chapter6	明5章 赤板ズイ・・アールZ之后在原来推近収含GAME
アンヌ・ジャン・エーヴァ	青年Chapter2	在世ペリン接うは、女・ゆどもかだち お	1 2 4 . N N 2 - N	M 4 Cushrain	DVERY 排在上級到單球之天夕 在最后中发生到情 子统
178.242.7-7.	WAS CHADIBLE	S finisher has \$2 # * x			ボア トーラスこうドラレスタウトの 第二者モメリル
メロイ・エロウ	會年Chapter2	在アセドウニア酒場打听点別、之后出べげ			カルト的S・C事を行かまき、海南さいいで変加人。如果
NH4. THY	M +C Inhter 2	ル 衣服商人の店与クー・クー対点、まレン			、文述人 化水平吸引 连续 使内侧形形 不怎么声和的
		ミツター海场中加入。			据纸、还是铝入针 。
メノツ・コル	#H & Chapter2	A 半キマグ 近 は 3000 G よ は は と こ 后 円	キエラ・キエク	A t Chapte 6	ます タスペット名 クオハスオナ ム
7.7.47	King Chapter 2	ラヘノタ的ユニオン事务が状態并向り	T-7 T-7	10 5 ( 10) ( 10	ドタメナ いっちか・
ネス・バーズラウ	青年Chepter3	剧情自动加入	シタ-エラ・ニニット	青年Chapter6	第4章計長径エンデミオン・メツサーナ攻略 ~シター
タンタ ル シュナイツアー	南年Chapter3	M AB . T.	77.07	N-C Spice C	エラ 第6章在トウル エ的エンデミオン人使管加人。
チェルシー	會年Chapter3	ザグロウ合流	マ-マ・ソユ	# 1 Chapter6	#500エンローグ※ ◆5 (-4株) 別な68
1-B·79	# 4 Chapter3	at t	1		ニーツィア的アイルラーゼントサイルへ
ティタ・アグリノス	青年Chapter3	加上	トカシン・ナチャネラ	會年Chapter6	第6金ロエンロ グ帝回及制服財法係不使同 附第6
<b>ラショウ</b>	古中Chapter3	虹 4篇句、 会ザグロウ合作			<b>発在ニーツィア的アイルラーゼン</b> 大使等加人
ロズリン・モーリア	青年 Chapter3	如少年第ラショウ加入、与ラショウ 同合流。	ボルテート・ノネノァイ	N F Chapte b	ガーレン投受物の任名を到エスラント的連合。()は、私
ザッカス・アグリノス	吉年Chapter3	如、年級ザノカス生き ド 在サグロウキャ	マチス・バーロン	青年 Chapter6	在アンダルシア省域的ペガッサ酒场中却活加入。
ダタラッチ	青年Chapter3	▽年篇サッカス死亡 井且选择カルバライ	フーシェ・マリウ	A d C apte 6	モフォルゴス的バダックPMC花6000G雇佣。
		ヤ路线、ナヴァラ南い后进着场发生避难所	ボー・フィーレン	青年Chapter6	在フォルゴス的バダックPMC花7000G着用。
	1	車件 青年額在ザグロウ合流。	ジルバ・ザンブルグ	表是Chapter7	第四章財选择エンデミオン路技 み送役メ
ジェロウ・ガン	声音 Chapter?	"即语自心1"			ツサ-ナ攻略、ザバス讨伐居自动加入。
アルビナ·ムシ	青年Chapter3	向上	トゥキタ・ガリクソン	青年Chapter7	少年期使其成力过快体、并且青年順没有者例ネヤロ・ラン
キャロ・ランバース	青年Chapter3	小丘路第6章倫理事件 存地計选择"存备"			バース的情況下 在クールー的酒品対话度生事体加入。
		こ后ルバリュエン共開入300G的 天外花	ファルネリ・ネルネ	2; (.na, ter7	ITI .
		り年萬近将ネージリンス路後 満足条件上与ジ	メリエルエラ・フィルチ	青年Chapter7	在エスラント的ネージリノド大使馆发生事件。
		エロウ アルビナ 同知・			选择 "いる" 加入。
フェロム・ラット	青年Chapter3	第2章进择政府军路级 第3章在サハラ小郑星帝与サ	イエナン・シェリノ	音声Chapter7	在エスラント的本 ジックト 大阪電发生事件
		マラ対語対选罪 "そちらが先です" 、 去ゼ ンベス			連接 いない **
		ト打破パランガ后被素パパシュル域2F发現并加入。	グ ル・レッケンダス	青年Chapter7	讨伐オ ダ ズ残党任务时与クオバス対话.
ロブス・ザン・パジヤ	青年Chapter3	第2章直接反应》至555 年3章4 サハラ 成星帝。			选择わかつた, 第七章加入。
		サマラ対点的法語 そちらが先です えぜ ンペ	フラム・アテ	青年Chapter /	こさら 一覧 十七千 ミーシュメ ラ森氏中 中半の州
		ストにないランカ音を作いいシュルは25天です。			く キラ そうた だ いるのとは ちフラムかっぱっ。
ルキャナン・フォ	青年Chapter3	在ブラッサム遊入亩域保安局、対话后在酒	エルダータ終択期	青年Chapter9	剧情自动加入
		场与军人对话加入	カバラスイ形れき	青年Chapter9	政司教国ウルフライエライン 計将版下他系
同伴	to 入8寸M8	,0 x 2 g			#B 旗版と外域態全部破坏、俘夷加入。
ピノ・ルスイック	寄年Chapter4	在モンフト 接受拍攝照片的任务并完成 と	ナハシッタ枢机舞	青年Chapter9	第8章时选择スタ バ スト路线、財務自动加入。
		於於一才 甲烷并生八十二 內在中方	ングター	Private A	1.16 . 不是不 · 网络白 ·

# **以款游戏能被称为游戏史上的早程在**

无双! | 无理由支持! 航像我支持七 秦大喜和龙哥一样: ——山西临汾 青家冰 七雌編非常成谢等潔從折几腳來对本刊和 本编的无限支持, 每次阅读图函卡时, 总 是能第一时间发现你的回路。由此可见 你已经将回通卡作为每半个月就要填写 均推出效仿之作《具体是哪些作品就不 点名(7) , 遵新当然要在游戏史上书写 淡墨重彩的一笔



《最终幻想》的说《勇者斗恶龙》 整道) 《口登妖怪》的说: 心目中的三 神能 ---河北蒼德 王泉语 七順圖以前雖知護王小辨幸港神《蜀終幻 德》系列和《无双》系列、没想到原来》 ※沙三大日式PPS繼續作全無額裏效。7 裏可智、今年下半年《勇者斗恶龙9》 原袋妖怪 心災之金・臭魂之報》 養終幻想13》均金融黃而出,你肯定參 爽得飞起。说句鯔外话,以后争取再早-点存会到面卡哟,最近几期我整理回画卡

期的、所以无法刊变了() 《无双》能完成你当大书 的遊憩、《如龙》再现真是城 **一新書売特現体 保供職** 

英雄主义的游戏系列。以一

人之力横扫千军:《如龙》

同样也是体现个人英雄主义的游戏。看 来候同学也是一个性情中人。 同上面的 王小朝一样 记得以后再至一点美丽品 卡喇、你的也要每次都"过期"

《微数组制》,它的出现改变了传 编PG的模量、是PPG游戏的神话。

---四川成都 無信犯 七曜間《最終幻想》系列是白式RPG的第 峰作品群,也可以说是国内知名度最高 的日式序G作品系列。当年7、志:10三作 始ID后的玩家带来了被强的冲击、绝对。 称得上是里程碑, 由北港佳范和野村哲 也共同打造的这三作,销量也排在条列 总销量的前三位、实更名归。

《宜·三国无双2》开创了每今十分被 行的《无双》游戏宗列。并且其定了系列 的基本系统构架。 辽宁大雄 葛芸辉 七曜日如前文所说。《无双》是游戏史 上的黑猩碑之一,那么2代就是《无双》 系列的里程碑之一 是它向世人展示了 什么叫真正的"无双"

加州) 家族地、李美景动了于河 中国人 ——福祉党崇 事業 七曜間《仙剑奇侠传》绝对可以称为国 产用证游戏的里程碑,至今介人还是很害 欢拜如和灵儿,可能是因为个沃比较惨 看情弦笔。在此还推荐两款国产RPG的精 黨: 一款是《轩辕剑3》,还清《曲城约 **有录》,其中我最喜欢冰渊** 

(維神) 宗列、朱好玩了 并很不 暴力美学和弑神的伟大史诗。 三 医灰九龙坡 单进系

七曜日《战神》的人气和经典程度已经 不用我再考了,每期都能養见很多读者 在回函卡上表扬《战神》。在展示暴力 美学为面,本作的优秀程度确实无人可 及、在《最终幻想13》的平台以后。感 的王牌作品似乎只剩下《战神3》。 赛车5》和《景后的守护者》了。

《大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧》



的话题。关于这点,裕值各位也都有自己 其中利蘇也是本期"大话申录 的看法,其中利益也是多用"大弦是求 栏目的主要讨论点之一。在30多年的电子 游戏史上,你觉得有需要作品是这个历

美華PSP Go的发售日業未開近 以网络下 更长河中应该铭记的璀璨之县呢?又有明 学作品可以和得上是原理硕之作呢? 随着 每个人对于游戏的接触而不同,希伯也会 有很多不同的回答和见解。还有各位平原 元的最多的是解台主机呢?是PSP还是 NDS、是PS3还是X360? □主持/七篇

#### 以后网络下载、能否取代光盘媒体?

不能! 光量可以收藏, 但下载的就不 PSP Go的态度来看, 都是持规键态 ——山西临汾 曹寒冰 七曜重其实网络化以后、从收藏方面 来说,真的不是问题。厂商会推出别 的收藏品来雕筑家的钱。从目前来 新, 元意当然还是生体, 通过网络 能下到追加的游戏资料 还有很多式 玩版和宣传片、豐纸等等,这些都 是辅助品。任何事物都有被新事物取 而代之的 天、就像20年前自行车在 中国几乎是家家都有,但现在呢。, 轿车已经逐渐进入干家万户, 自行 车成为核心用户的宏儿, 而且越来越 尖端、越来越高档。这就像蓝光盘一 样,逐渐成为高端,而网络下载反而 更普及化。

按照网络发展的趋势应该应该可以。可 通过网络下载了, 我们怎样收集正 一安徽阜阳 凌青 七曜■通过网络来下载游戏已经是大 势所趋,不过这并不奢味着以后我们 不能收集正版了,商家可以放出软件 下载, 然后再发布 个解锁的硬件, 既是解锁工具、又是收藏用品。这样 既照顾了店头生衰,又为防盗败加了 道密码锁。

不能,销售商不会答应,还不成熟。 --河北廊坊 杨涛

七曜■确实如此、就目前各大厂商对

度,不过当今后各个环节都进一步完 善后,相信还是会普及的,只要有利 润可图,销售商自然会支持。

不能, 因为下载的是虚的, 亚光母有 收藏价值。 ——陕西咸阳 孙林安 ■■嗯,只能说不会完全取代,如 果全部依靠网络、那么SONY还为推 蓝光光盘干嘛?不过新版本的PS3都 不在向下兼容之前的游戏光盘。不知 道下 代新主机出现时,会不会有新 的媒体出现。

难 即使修代替也接笔几十年吧。 蹬 念不是那么容易转变的,而且网略环 境也不好说。 ——辽宁大连 墓芸辉 七曜■确实,网络环境说不好。依据 现在我每周四上PSN下载的情况来 看,还是很稳定的。但是当PSP Go.II 式发售,肯定会是迎接 场差验。到 时候恐怕在刚开始的 些日子连注册 既号都像打战 样紧张,那么多用户 在PSN上下载大数据的游戏,对于 PSN的服务器不得不说是 个严峻的 考验,特别是白服和美服。港服虽然 人数相对来说少、但是更新速度超 级慢, 比如这周〈真·二国无双 联合 突击》日服的追加任务已经更新到第 18端、兼服的中文质繁10端环设型。 哎, 悲剧啊

# 你拥有的主机,哪台玩得最多?

PS3, 因为它是唯一, 玩 (高达无双2) 最多。现在已经全机体4级部件,全人物 等级MAX了。 ——山西临汾 曹军冰 七曜■不愧是我的知音。因为平常工 作繁忙,我的(高达无双2)记录也 才剧满全部4级部件,并且将4级部件 的数值刷满了。人物方面只刷满了 SEED系三主角的等級、好態度和技 能。〈无双OROCHIZ〉我花了近250 小时打满了白金奖杯, 每人的最强武 器上 项炫成能力全满。等(战国无 双3) 时, 定要买一台黑色同细腹定 版的Wii、黑色Wi的质感和色泽真棒

NDS助: 在我最值得记忆的那段时间 里是它陪我度过的。

---新疆乌鲁木齐 张智业 +個■論? 歌於卻下次宴信約附條。 分享,下价那段最值得记忆日子的心 情笔记。说话、我的NDS一共大概玩 了20个游戏都不到, 居然就断轴了。

GBA、因为只有这一台游戏机、用来玩 得最多的游戏当然是(机战)系列:

读者 奇集 七曜■提到GBA让我想起了学生时代 的住校生活,一台夜光GB玩了两个学 期, 台GBA SP也玩了一个学期。

目前是PS2、正在玩《宿命传说2》。 知道寒冰迷宫怎么去吗?

七曜回呵呵,我就在这干一回龙哥的 工作吧 寒冰迷宫就在水上城锁主馆

的地下。 PSP2000, 玩《无双4》、《无双5》。

七曜 哪, 先惊愕 下, 据我所知, 目前KOE 官方尚未在PSP上推出名为 (无双4)和(无双5)的作品。难道 黄同学是说的采用同样建模的(真。 三国无双 "唐舟化》和(直 · 图无

双联合突击) 乎?

PSPIII. 方便随身機带、原来一直玩 MH2G、最近在玩《抵抗》,有时还 玩GTA来减压。 ——安徽皇阳 凌青 土曜■PSP应该是国内现役主机中, 占有宰最高的 款,我也是把它随身 放在包里, 不过只在单位玩, 听同事 说地铁里全神贯注玩PSP的,一般都 比较完, 连美女都不看, 而将全部的



每月的游戏,每月的期待,游戏娱乐的精彩尽在其中!

"DQ9降临,杂鱼退散!"这完全可以概括这半个月游戏新作的状况,7月11日即将发售的《勇者斗恶龙9星空 守望者》已经把万千DQ迷的眼睛望穿了,熬夜排队和游戏店内抢购的场面已经可以脑内预演。除此之外,还有几 物类和能量体积 注 山柏(约克上市) 《杂丛墓碑》》 《动脉》《动自物丛区古甲春报摄影》 学甘里宝丽

款章机游戏傧得一试,比如《初音未来》、《我的暑假4》,不过除了这几款外还真是全都退散了,尤其是家用机,简直寸草不生,DQ的威力已经把一切都靠到了九宵云外,喷来吧,让我们见识下DQ的无边神力。 □文/搬勝											
171, 1	可且可單不至,DG的級力已到	crc—w	SPREST I JUNE A	AZE: N	general in semperative resonance	322 TOP 73 o					
10	22		a	13	明之炼金术师 晓之王子	AVG	SCHAPE Elax				
	33	PIS	yStation 3	14	动爆类式橄榄球2010	SPF	EA				
7,8				24	項用項: _ 那像	FPS	华美室				
7	大原植版図2	SPT	2N Sports	9,6							
14	美国大学能在地2010	SPT	EA Sports	1 2	吉能英雄5 特异皮斯大爾王	MUG	MTV Gernes				
16	取得過6	Spr	KONAM	3	最升記根入再士 国王物语	RPG	MUN				
21	<b>斯里特次队</b>	ACT	Disney	3	国土 可由 排作混合	AGT	Extra				
23	決現 献礼	ACT	NBGi	8	经本本面	SPT	Joseft				
23	和影響一起	EFG	SCE	6	甲壳虫系数 福油乐团	BR3G	MIN Garres				
27	G.I Joe 跟镣蛇的내起	ACT	EA	15	<b>東班大战 交換战争 共和国英雄</b>	ACT	LucasArts				
HAR	★●煎12	FTG	SNK Playmore	15	及金州天師	ACT	Ubisalt				
200	TOWARD.	FPS		17	<b>花亡2度 新草条連</b>	FPS	SEGA				
4	無名使用を終 (3)を明ら	ACT	Activision Financial Arts	29	◆転亡空の中族	FPS	EA				
14	3/49的IA 3/49的IA	SPT	EDCHOTIC Arts	1		_					
26	野陰生物 20 地之四	ACT	THO	12	32	Pla	vstation2				
811	AND MICH. ST. AND AND ADDRESS OF THE PERSON NAMED IN CO.	nu i	1114	-							
1	有位 路線5	MUG	MTV Games	7.85	人们佛斯里2	SPT	24 Spons				
8	性協士強人	ACT	Sterra	7	大尉傅原置2 耶神改6	SPT	E CHAMI				
8	进省忍者	ACT	Eidos	21	ERIOD.	ACT	Disney				
9	甲壳虫乐》 福港乐图	MUG	MTV Games	23	學試得双訊 十字架与現象是 老与梦的狂想曲	AVG	COMPLE HEART				
10	圣灵华密	RPG	des Factory	23	十十回り収益度 むり罗野社型器 G: Ann 超微性的構起	ACT	EA HEART				
15	星球大战 克斯战争 共和国英雄	ACT	<sub>L</sub> ucaspArts	28	報告型的外理人	ACT	Playlogic				
15	NHLIKIN 10	SPT	EA	30	Carrons 语音的音段画	AVG	GN Soltware				
15	英會从天路	ACT	Josefi	30	NUGA-CELI	BRPG	Idea Factory				
17	<b>★薄御位</b>	FIPG	NEGI	30	無數之收2年期 治建聚卷	WAR	CandySolt				
55	無班政元	ACT	CAPCOM	9B		,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,					
22	税品 飞车 安理	RAC	EA	-8	★SD高达G世紀 敵争	SUB	NBGi				
30	科林東克雷蛇野2	RAC	Codemesers	127	秋之間IZS NEXT	AVG	San				
×/	BOXES	_	_	9/9.		***********					
11	ol of old			1	医他美雄5	MUG	MTv Games				
7/8		_	_	15	量球大战 死胎战争 共和国英植	ACT	LucasArts				
7	大阳栅联数2	SPT	2K Sports	T							
14	英雄在特NMO	BPG.	Atest	100							
16	美国大学做框球2010	SPT	EA Sports	44.00			-				
21	<b>展展的政队</b>	ACT	Disnay	7月	大家的小品家	SLG	Taxo				
21	商上似之传奇	ACT	Evalved Garres	11	大阪町小田市 + 時名 1 - 是 2 9 是 空守報者	ARPG	SCLARE PIEX				
27	G.I. Joe III (NESSALIS)	ACT	EA	21	※明点 1 セスタ 単型 マ 存石	ACT	Driver Frin				
27	60和额款	AGT	Electronic Arts	23	部級等ない 裏面物質DS	FMA	Takaratomy				
30	我退得军总督	FPS	Activision	23	基於賴默斯OS	SLG	Spiko				
30	故學机器2 t 目 l	TPS	療収	27	G I Joe 瞪睫蛇的唱起	AGI	ž A				
7月余度	★學 <b>里</b> 12	FTG	SNK Playmore	30	照的模形7	PUZ	SEGA				
8,8		**********		88							
2	先發音	FPS	Play Ten	6	◆巴瑞姆特之至	RPG	SOUGHE BIKE				
3	这里是维加斯	ACT	Michroly	6	長神BLEACH DS 4th 火焰传承者	ACT	5EGA				
4	爵士 欽士特奇	ACT	SouthPeak	6	室物之名 未禁獲与紅色之機	ARPG	48G4				
8	★真名法典2	RPG	NBG	27	七回班游戏目	AVG	SCLARE END				
14	動彈英立機模球2010	SPT	EA THD	9月							
25	<b>琼</b> 麻自铁 战神之恐	ACT	TOD	3	新维与马克贝尔的证之物语2	AVG	LEVEL5				
27	独之回忆6 NFX <sup>†</sup> 学的復示部	SLG	D3 Publisher	15	程原大战 克隆战争 共和語英雄	ACT	( JC II SAPES				
9/9	3 42 M 4- 10	SLG	SA PUDITION	15	美食从天袋 核勺益杂科 澄澈之风	ACT AVG	Ay, I styda Phis				
1	古休茶物5	MUG	MTV Games	17	被与音学科 波雕之地 沙加入秘密传统	RPG	ASI I MIGS POPS ROCKETE THE				
ā	快服女館人	AGT	Sierre			10.0					
ä	<b>建存基</b> 省	ACT	Eidos	ΙО	CD Block		- Donatable				
9	學典也系》 福渡乐田	MUG	MFV Games		Play	(समान्यम	Portable				
10	<b>差</b>	RPG	idea Factory	7月							
15	星線大波 克隆战争 共和国英雄	AGT	LucasArts	2	初音モネタ歌をは対	MUG	SEGA				
18	NHL0KIR10	SPT	EA	2	*救的聯盟·	AVG	SCE				
15	美食从天路	ACT	Ubisaft	14	英国大学物情球2010	SPT	EA				
22	<b>福品飞车安徽</b>	RAC	EA	16	伊芬1-2 历代记	ARPG	Fascom				
22	★光环3 CDST	FPS	PR-SI:	16	野性传染	ACT	SCEA				
22	異境遊光	AGT	CAPCOM	20	名甲烷4.3 誘导原	ACT	FromSoftware				
ATT	/		-	23	親女小学	AVG	GungHo				
N.A.	/ I		-i-i-W_	23	"岛物设 5 支的约定	AVG HPG	< ayean Works				
7月				23	辛.成其論確 太阳与月亮的协调 5H40回队	ACT ACT	Factory Atta				
7	大职棒联盟2	SPT	2K Sports	8/A	es ry and	NUT					
21	不尽伸以至2 係金特改队	ACT	Dianey	8.Fl	*对效传说	ACT	NBGI				
21	等無符以A. 務十 录十传寄	AGT	SouthPesk	6	*月吹作収 天点1権労長	ACT	From Software				
23.	龙珠 天下第一大智能	AGT	NBG	6	近行之神3 整視行極器幕件档套	AVG	B&-				
27	G. Joe 期後蛇的峨甸	ACT	EA	20	が明 10年 10年 10年 10年 10年 10年 10年 10年	AVB	KONAMI				
27	th sheets.	AGT	Electronic Arts	20	金色的甲基21 加灣商	AVE	KOEI				
35	相樣型的外面人	ACT	Playlogic	:SA							
30	★恐怖体感 咒怨	ACT	AQ interactive	45	星球大战 克隆战争 共和国英權	ACT	LacasArts				
8,9		********	*************	47	★伊努7	BPG	Falcom				
4	<b>★極時指人3</b>	AGT	CAPCOM	37	您探神宫寺"就 灰罗与钻石	AVG	Ar: System Wyne				
6	★SD高达G佳纪 战争	SUG	MBGI	22	復品 14 安建	RAC	£A.				

被宅男们期待很久了。作为一体有关游戏。而作 包含的内容可谓非常丰富。不仅可以在MM的股份



分评价 还需赢得初音对你的好感 李高的畸成 夏素更是萌到不行 编MM模衣服、给MM接理发 型、崩壞VM在舞台上的業界切作。

D.D

享受无忧无虑的用 國暑假生活,实在是这个 國際認識辦的乐趣。《我的看假4》就将 1年。日本 以通户内海的一片岛屿沟峡乐 第一次的野龙气息、大大、人的美丽

\*\*

太久ア 大久ア DO9让我们解析表示太久 の本質 立業機関門に関い来于 要发售了,6月中旬 未来兼见进了黄春等 庆 有说法 这次新作的第三人称 《 以诗戏开始到通关》 《 集》

#### 没有距离,没有回弹,只有无穷无尽的同乐享受!

# 网战精英<sub>Vol.1</sub>

坛是一个以网络各人游戏分主题的旅记日。主旨是为高权网络的双梁开闭一片间三的东土、从本期开始。 特以当前火进升温中的Xtox1.4×平台为主打。介绍分析一些比较热门的在城游戏。今屆还会加入其值主税市等、抗的莱用游戏内等。还可来给这些呢。□海仙园园 机的莱用游戏内等。还同来的肯定方在不足。各次宣言希望与是考虑什么内容,还需求自立起吧。□海仙园园

# 战争机器2人类与兽族,无休止的战争!

#### 论持久战,50波的挑战

《战争机器》的线上持久战是很多人挑战的目标, 五人组队抵抗一波又一波的兽族大军非常有成就感,由 于蓬过第50度会章第一个宝贵的成就,所以追求该游戏 光美的玩家非常有必要研究下特久战的战略战术打法。 籍编中点起来

不要完这《似乎所属》,然如此而解的原理性,非正 上可以因于增,在在上来的基础。 在自社人政治中, 关键的用处最高的显示路的器。 核定植物。 门口、装 等处理处理处理。 经工程,在基础。 不以本事这个,无理者处理 的错子兵和行动迅速的血球器。 所以本事这意与要是 一张,这样一样在设制过发展到南部场景。 本面的 有一张,这样一样不仅用进过了是具有两场场景。 大火力,不过注意的意。 图除出不是万亩的,第一人海 下上时有解释至两个城镇的。 插无效了,作为个保险事项还是效果不错的。

#### 地图分析——杀人冰雹

这然思主要以职度所为中心活产阶中。 在人工是从 右侧和行下键法术。五个人输出三个主要对付古图出现 的像从,有用温电的操体边围旋进开灭。 作上野下后 个人集例组击特础证据准备明洁斯下出现结构。 网络 时对古边的执生部件之为支票。 先是指下出现的他 手 (一般都从这里出) 要全部打头探牌,如果有敌人从 不渝;用选来了,就立刻去左边接梯口利用距离优势操 管产能。

这张图失瞻就是标右边打接近城的人不能出问题。不 然就会直接起晚样上人的安全。商左边由于地形异常有利 一概不容易出闪失。在门口插一两个顺航更保险了。两个 劳药补验都在栅下,补充弹药时别忘捎带个幕林机枪上 来,增强全队的火力。

# XBLA游戏推荐

《电脑战机 VIRTUAL》 SEGA于今年4月79日在XboxLive上推出的

《电路级记》等的《 李安思》(不必要的《 在 Reads),不少差别处的目光,这个成本版 F 时年的SS版也 TDC版 而是传训第二年的改良版本 也是该员见目前的最新成 全称为《电路成明/NRTUAL CN Contarro Tangaran Ver 5 66) 鸡买完整成第1200点 是从AL 化较少有的态价性游戏。

海戎東馬方面 对杜诸者的X型A 游戏杂说 雾岛出一个等级 不仅全月7207高月30 / 游 戏内每也丰富得多。 打煤的努动 · 脑跃 · 射击 格斗的手感虽然以今天的眼光束着称不上优 务,但依然保持了原汗原味 · 量端X型 A的这个 版本还新增了LVE对战。 练习模式 · 机体自定 义等新要素 · 经对值得收藏 . 數。



、今天来看本作的游戏画面确实小算什么 但在 当年《电脑战机》流行的年代可掛神 般的存在 CAPCOM的《高达VS》系列裁第有它的影子

# 求生之路 地狱城市中活人与死人的对决!

#### 全球无障碍联网

《印外会辖基务基本运动权同 配化不管的除约 亦选准务器是都个地区、搜索时都是不分区域的。— 场面效均可是水分英值,美国、日本、黄泽等地的。 家司动策技、坦可能会建即间域的光着维生、不过两 该问题也因此是被接受。 布莱士小约该企业到一些 此小英四,虽然不常其他他们对的深及恶众里。他 就是否会全条件方。 他加力的扩张高大了运输。 打到自己,自己控制的设而近身都打不到人的情况。 还有均离不好的还在影戏中地游技工、平衡发生的 探索事实是处验的

#### 对抗模式感染者的技巧

当前4.03和从一场高的当前是更找想达。八人 问题是技术实施无穷。对抗模式下的团队合作更出 单纯的战机。要得多。往往一次相妙的配合或就是还 一次对场地情况。因为对战双力轮流的演者来看点的 或者,所以表演感染剂。中态写言之间的记念 " 伍赢得先机。

感染症村比率存者需要需要多失天的投影。同时也 有不少缺陷的》 首本歷格索特打死面以花旁之 时间置生。这个时间长短是横锯自己队伍的人数决定 的。四人周月时时间最长,只有自己一人时当监狱 说。重生之前的流域故态 10色屏幕,移动速度运伏 于平时。而且不受门等奥姆物影响。可以寻找最有利 的独表调整行星

送到感染者的重生。这个字常讲究技术、尤其是 boome这种移动速度他,异常能调的运兵车,一定要 在景美髓的材質生、再立刻模开攻击。置生的规则是 你的视镜内不能直接看到幸事者,而且不能太靠近,就 其只属了一个柱子,只要没看到人,就可以立刻新生 原实压由有利于是再安教奉出

#### 感染者的配合战术

人组合是最常见的。也是是有利于是文的组合。 BOOMERY(ELLY)是这样的。 游900杯50以集级水产引效性量,重生后等一时间域扎 照刊,注意调射量可以高古湖杆按模"扫射"的。是 可能地模到更多余件等身上,另外的三人看到9000杯5 成功,得事件者显示策色)。整立到发动改造,优先 设在沿坡辆到到。因为领围到及人服会企业等使 精一又他个能差离队,另属从1471环中人并侧一个,第一 下的一个忙于用呼吸下又重不消走。等眼上来时间 没比较几段剩单条命了,体力不多若甚至可以一次性标 没面,虽然这位存在一定地一项处

# 王牌尖兵:业界王牌制作组列传

# "终极武力" Produced by

ω-Force是当今KOEI旗下的首席王牌开发团队。 终的: "Force" 则直译为武力, "ω-Force" 即为 "终极武力" 之意。PS2 时代起, ω-Force小组在KOEI社内崛起,凭借《无双》系列成为KOEI史上 第一个销量突破百万的作品,将那些制作传统历史游戏的小组远远抛到身 后。《无双》系列也当仁不让的成为KOFI所有作品中的销量于。



# 荣帝国一骑当千的王牌御林军! 黄沙百战穿金甲,天下无双的团队!

据2008年度财报显示。去年KOEI社的全部收 益有9成以上都来源于《无双》系列。2006年 KOEI 社长徽川阳一、徽川惠子夫妇、凭借KOEI的良好 业绩, 而打入了日本40大富豪榜的第39位, 间接来 说,他们的成功,由一Force功不可没。(当然、常 年购买正版《无双》系列的真 无双饭们更是功不



可没。他们是KOEI和 w - Force成功的基石), 一个 优秀的团队必然有一位出色的领导人和决策者。ω-Force能取得今天的成就,与襟川惠子夫人的大力 支持密不可分。自从惠子夫人走上KOEI社的前台。 她就开始大力支持ω-Force的创作, 为其创作提 供便利条件、以及给予经济、技术和人才等各方面 的支持,

ω-Force成立于1996年、它的成立对于KOEI来 说有着重大意义。在此之前,KOEI的所有动作游戏 都是由外包公司来制作, ω-Force的诞生填补了KOE 在动作游戏方面的空白和软肋 从这点来看 KCE 今年与拥有Team NINJA小组的TECMO社合并,无疑 会让今后《无双》系列的水准更上一层楼。在 60-Force之时,就是由友池路绰, 杉山芳树, 鯉沼久史 等诸多《无双》系列的著名制作人所组成, 他们在 1997年排出了株斗版《三国无双》 这个游戏在当 时凭僧招牌技"无双乱舞"而一鸣惊人,也就此开 创了"无双"这个品牌。直到今天、ω-Force也自 称本作是《无双》系列的开山始祖之作,

1998年、正是KOEI针成立20原年之际、襟川高 子夫人正式接替丈夫担任KOEI社长职务。当年任天 常計长山内遭对真子夫人讨人的社交能力颇为欣 赏,在当年KOEI举办20周年纪念酒会时,山内社长 甚至打破从不参加软件会社庆典的惯例为惠子夫人 担任社长职务捧场道贺。惠子夫人真正掌权之后、 蓄势待发的ω-force如同沐浴春风、如鱼得水。等 借惠子夫人超强的社交能力。KOEI成为最早一批获 得SONY许可为开发PS2游戏的公司。那还是在PS时 代末期 PS2发售之前 KOEI就投入了大量的资金讲 行PS2的技术研究略有成果 他们研制出了一种名 为"群制御引擎"。这个已经运用了近10年的引擎 就是制作《无双》系列的引擎。

2000年8月3日, 这天成为ω-Force传奇的开 始。在PS2刚刚发售不到半年。《真·三国无双》 破尘而出,本作可以视为ω-Force的扬旗立标之 作 ラ后以方池静体为核心的ω-Forcetil 本系列日 益計大 至今成为整个《无双》中开转散叶器名的 一支。2004年2月又诞生了整体层次更高的《战国 无双》系列, 在杉山芳树和鲤沼久史的率领下, ω-Force创作出了素质最高的作品群。转眼迎来了次世 代、特木亮浩和森中隆成为了ω-Force新的核心人 品 他们分别开始制作《百年战争、剑刃风暴》 《无双OROCHI》系列和《真·三国无双5》、另一 方面友池降纯联合加拿大KOEI分公司制作了KOEI史 上第一款竞速游戏《致命惯性》: 而歸沼久史則和 BANDAI的后藤能孝联手制作了《高达无双》系列 ω-Force也开始从"专业"制作无双博博向名元化 转变。虽然近三年来系列的销量开始滑坡,不过从 日本业界整体低迷的形势来看这也是受到全球金融 风暴的席卷,还有次世代主机争霸战的扭曲格局的 影响。虽然"无双饭"流失了不少,不过从全部主 机平台上 系列的整体销量来看 PS3用户群远高于 其他主机用户群的总和 议说明从PS2时代诞生的核 心玩家。也都基本继承为PS3 "真·无双饭"

2008年 ω-Force又制作了它们的第一款文字 策略游戏《令旗所向(采配のゆくえ)》, 本作的 素质之高。 获得了诸多喜爱日本历史玩家的一致好 评 本作可以说是展现出 ω-Forcetb能创作出优秀 策略游戏的另一面。在最近KOEI又公布旗下著名的 RPG系列《龙士传说》最新作《三位一体 龙士传说 零》也由铃木亮浩所率额的 w-Force制作。并改为 动作RPG、铃木亮浩表示将会送上一款过去前所未 有的事快动作PPG。而在本届E3展上公布的《无双· 特洛伊传奇》也是由加拿大KOEI与 w-Force联合制作 的多人合作动作游戏。感谢这么多年来。w-Force 如既往为业界所作的贡献。个人坚信他们还会给我 们带来更多的惊喜。比如KOEI的王牌作品——《战国 光双3》,还有《真·三国无双5 猛将传》等

## (W-Force的无双猛将们



### Yoshiki Sugiyama 杉山芳树

《红之海》系列。他所制作的《战国无双 猛将

#### 友池降纯 Takazumi Tomoike



三国无双》系列的首席制作人。他对 -Force乃至KOEI的贡献是不可磨灭的。从PS版 《三個无双》开始、一直到《真·三国无双4》 制作了其中全部的本传,还有绝大多数猛将传。甚至可以称他 为《真·三国无双》系列之父、没有他就没有现在的无双

## Hisashi Koinuma 鲤沼久史

在ω-Force诞生之前、鯉沼久史就在KCE 作。当《无双》系列取得成功后,KOE为了巩。 Force的实力,将制作《决战》系列的他调到 Force, 之后参与制作了《真·三国无双》猛将传》和《战国无 双》系列。还和BANDAI的后藤能孝联合制作了《高达无双》系列。

#### 铃木亮浩Akihiro Suzuki



无双》开始就参与系列的制作。他是《帝国》系 还创造了《无双OROCH》系列及《百年战争·剑刃风暴》 作有《真·三国无双5 帝国》和《三位一体 龙士传说等》

# ω-Force中的革新派 《真·三国无双5》

#### Takashi Morinaka 森中隆

的制作人。5代的变化是整个系列中变化最大的-作。这种变革也引起很多系列老玩家的不满。但5 代的同屏人数 光影效果和地形复杂程度都是之前作品比拟不 了的。体现出了"终极的动作、终极的战场"的制作概念

#### 小笠原贤 - Kenichi Ogasawara 其代表作品《真·三国无双 MULTI RAID》



他也是革新派的代表人。顶着压力让《真·三 无双 MULTI RAID》中的无双武将们"无双党 在发售之前很多人对于这种另类的设定特怀疑态度 本作不错的销量,使得他巩固了在团队中的核心地位

#### 本期问题:你最喜欢的游戏制作人是? 本期问题策划:甘肃 谢润

#### 小岛秀夫

8Y:北江

本来是想写搞出俄罗斯方块那哥们,想想还是选了小岛。 其实说到最喜欢的游戏制作人,首先肯定是因为喜欢某 个游戏(系列)然后才会塞欢上这个游戏制作人。之后或许 才会因为喜欢该游戏人然后去玩他制作的大部分游戏。就我 本人而言。在小岛的所有作品中、MGS始终是最爱、ZOE还算不错。我们

的太阳则一般般——毕竟喜欢归喜欢,却还不至于到言目崇拜的地步。这 就好像男人是因为喜欢足球然后喜欢球星,而女人是因为喜欢球星然后喜 欢足球一样。在我心里, 小岛这个名字始终是和合金装备密不可分的。

尽管从首作推出到如今已经过去了21年、MGS系列的正统作品其实数 量并不算多,明显低于其他成名游戏系列的推出频率,然而却真正做到了 每一款都是神作,每一作都是超越和进化!这就是小岛的神奇之处。而且喜



欢小岛,还包括欣赏他的人品: MGS4的PS3独占他是真的说到做到 了---这在制作人说某某游戏独占有 如放屁的今天, 简盲就是凤毛麟角。

强大的创意、勇于进取的精 神、信守诺言的品德——所以说。 小岛县油

《最终幻想》系列的飞跃是从何时开始? 毫无疑问是 〈最終幻想7〉和(最終幻想1D),这两作为PS干期和 PS2王朝奠定了基础, SE当年与SONY缔结的互惠互利契约 虽然现在已经瓦解,但这两作〈最终幻想〉为PS系主机所作

的贡献是不可磨灭的。7代、10代、8代是目前FF系列总销量排行榜的前三 名,这三作的成功都和北濑佳范、野村哲也、植松仲夫密不可分,可以说, FF系列能有今天的发展和规模,以上三位付出了极大的心血。加上FF13、 可以浙出汶四作有得多共通点,全部是3名人员上场战斗,都有不同千传统 FF系列作品的育成系统、还有每名角色都拥有属于自己的量强武器、异常 华丽的极限技攻击和究极魔法演绎着RPG史上最巅峰的作品。另外,每

作都必有三名美女供玩家 使用, 而且会有一个令人印 象深刻的反方BOSS,和一 段令人记忆犹新的剧情、通 讨以上这些我们有理由相 倍, 北濑佳范和野村哲也联 手打造的FF13一定会比我们 预想的更棒



#### 医双与直喜欢

BY:风林

Cliff · R碘似直是得招人喜欢了, 会浩热, 会摆敲, 嗯, 也很符合(战争机器)系列感觉的一个家伙,虽然块头不是 很大。对他的人品咱就不说,这里没啥可讨论的,貌似在次 世代这家伙不错,要说喜欢的就算这一个吧。要让我喜欢的 制作人真得能做得出让人起劲的游戏来,尤其是够男人的游戏。Cliff·B目 前还算不稳。不过,本胖还得说说近期让我失望的另一位大师。虽然很多 游戏都挂着这位大师的名字,游戏素质也不错,但说实话已经很久没有拿

出什么让我超兴奋的东西了。虽然这也是公司本身的一种战略需要,加上 我个人对于该风格已经缺乏 兴趣,但不能否认的是能够 让核心玩家感动的东西真是 好久都没有出现过了。好像 也不会有人因为E3只放出一 张〈赛尔达〉的图片就一把 鼻涕一把泪了, 能按时出再 说吧。看到这里, 您知道我 说的是谁了, 大师, 您就让

再需捕我一次吧。



和"诸是游"得相似。"制作人崇拜"也成了现在玩家当 中的一种心理, 比如小岛饭、坂口饭、硫酸脸饭什么的, 不过 本人从来不好这口,玩的是游戏。至于是谁做的并不关心,无 论多强的制作人做出来的都是游戏, 我们玩的就是游戏, 又不 是某个人。而且一款好游戏是很多人参与制作的、并不是哪个神大手一挥造出

来的,不能理解崇拜某个制作人的那种心理。 换个角度,大牌做出来的不一定是好游戏,没名气的不一定做不出好游 戏。个人很反感那种依靠自己或系列名气大搞装13的行为,什么倒计时媒体 做秀,对不起我不感兴趣。踏踏实实做游戏,尽心尽力提高游戏品质,这才是

好制作人应该做的事。另外,制 作人都要依靠自己的作品才有价 值, 惠开了原来的公司, 原来的作 品他就什么都不是了, 依靠所谓名 气开发新作,也始终会笼罩在过去 的光环中。反之,即使自己没有名 气,只要游戏做的好,金子就会发 光, 总之,能做出好游戏的,就是 好制作人。



↑只要是会子就必然会有发光的一天。

说实话, 君没有特别喜欢的制作人, 因为游戏制作人也 是人, 是人就有优点和缺点, 就有聪慧和昏沉的时候。有的 时候我们经常看到谁谁谁在发表说某个制作人一世英名毁于 一旦之类的言论、实际上人非圣贤、不管是谁、制作的游戏

也不能保证都是一等一的名作,因此一个优秀的制作人突然做出一部不咋地 的游戏并不值得大惊小怪。制作游戏是一个非常复杂的过程,需要各种主观 和客观条件、比如游戏的制作周期长短、前期成本投入多少、下面的工作人 员的素质和努力程度,等等。因此一个一直有名的游戏制作人开发出一些留 作其实是很正常而且很无奈的事情。

不过有一件事情值得注意,虽然很多名制作人都有马失前路的时候, 但是如果换了一个一直做不出好游戏的垃圾制作人或者制作团队,这些人 撞大运开发出佳作的概率和优秀制作人开发出雷作的概率相比,基本上可 以算是0。如果说造就一个好的游戏制作人究竟是靠天才还是勤奋、爱迪 生那句话永远是真理: "天才等于2%的灵感加上98%的汗水,但是如果 没有那2%的灵感、就算再名汗水也没用。"还有一个问题,一个新作人 有没有才华、作出的游戏好不好、与这个游戏能否带来巨大的商业利润并 不一定成正比。所以许多制作人的作品叫好不叫座而导致英雄气短的悲剧 也是很无奈的。

07月下 **企** 定价6.99元 《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

# 电击光盘精彩抢先看!

# DVD影像内容

#### 魅力抢眼秀 游戏新作视频

刺客信条2(PS3Xbox360)/思馴传说(Wii)格斗之王12 新生(PS3Xbox360)/ 哈利波特与混血王子(Wii)/寂静岭 破碎的记忆(WiiPSP)/量子理论(PS3)/ 七日死 目(NDS)/忍者神龟 崩溃(Wii)/肤拳6BR(PS3/Xbox360)

#### 火线点评 点评时下流行游戏软件

变形金刚2,体验电影之后的震撼延续! 苍翼默示录,全新2D格斗入选斗剧大赛! 拳击之夜4,泰森与阿里之间的梦幻对决!

恶搞频道 奇思妙想大集合 乐高版《生化危机》自制动画欣赏

**达人影像** 游戏高手的巅峰对决 超级精彩的《噻吩喋呦》高手比赛

斗剧欣赏 国内外精彩游戏比赛 09年斗剧大赛,2D格斗类精选!

游戏天下事 聚焦时下游戏话题和您聊聊关于PSP GO的那些事儿

**格斗道场** 格斗游戏技巧教学 《铁拳6BR》尼娜实用连续技

特別收录 超值光盘附赠内容 《圣斗士星矢 冥王神话》剧场动画



# 内容超长,150分钟! 精彩超乎想象

20Mn 结束沉寂,任天堂重整士气 热不可排 新一轮热组狂潮

作在日本发售了,并且不够放下 订当新销量榜首位,这些日子 Wii的上面解有大作发售。倒是 Xbox360和PS3上不断符给玩数 观引人的超级大作。一时间他尽



不会就这么沉寂下去。这次借着《Wii Sports》條作的大受欢迎。》 多厂商也跟着公布了一些任天堂陪苦的作品、例如《思惠传议》、 《寂静岭 破碎的记忆》、《七日死 目》等等。本期的魅力强限界 烂目中、我们够和大家一起来看着这事新性的原山直面目呼。

## 10<sub>Min</sub>

#### (本验变形金刚电影后的震撼延续 以证泰泰与阿里之间的特幻对决

《变形金刚2》这部电影绝对 你得上今年最值得走进影際观看 的大作、更多的变形场景、更 复烈的打斗场面、更丰富的登 场角色、以及更搞笑的细节设



满意的表质呢。另外,由EA SPORTS出品的《拳击之夜移 在前不夕 的83级上坡提出为 2000年53是性运动游戏 。这家系列最新作 破天荒让玩家有机会在拳击场上看到铁人泰瑜和单王阿里的精彩 封决 本额处体点说 提伯奴未看看这些近期发情作品的余预吧。

# 40<sub>Min</sub>

# 圣斗士前传,

19世纪,意大利某小镇上,有着日本血统 的孤儿天马和喜爱绘画的亚伦是一对挚友,某 日亚伦夫到一处被你为极乐净土的地力,在 都里遇到了"温等"位 自止至伦开始发生了安 《4、另一方面 受到黄金参斗士鼎虎的引养 天马和往至城接受训练。在圣威,天马通到了 四公公林村里

典娜的時世 一切谜团尽在本 期特别收录的动



#### 間約却不简单! 方块达人来啦!

相信用多書欢益智美游戏哲究素暴思思 環場環場》系列。这个看似简单的英技学 有着非常深奥的内涵。和其他知名的方块类 设一样。这个系列同样有着丰富的战术,并 非常排战玩家的临场反映能力。本期达人影 中故录的《環點嘎脚》高于比赛绝对不容情

过:即便你没有 玩过这个游戏。 但看看这些离子



# 15mm PSP GO为什么不是下一代掌机?

PSP GO在10月1日就要和大家 把面了,本来很多人都认为黎尼 会在E3展上公布PSP的下一代章 月,设想到家尼却只是推出了现 fPSP的改进机型。到底家尼为



本聯游及天下事栏目中。精通硬件的菜团与熟悉业界的达入将和大 家一起来聊聊头于PSP(50的那些导力。两个人将分别代表硬件商案 包 和众多数件商的立场。为人家研究PSP(50组的原图、至于他们 到底沿得现不分解。大安一程来要看着知道了。

《电击收藏》, 诚征各方玩家的精彩创意

- ●如果您对节目有任何建议或意见,请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡,以便我们能够尽快改进,将节目做好。
- ●如果您有好的创意,或者希望在光盘中收录您的节目(如达人影像等),请致电,010-64472729转401。

